

DAS TEST-MAGAZIN: KLAR • KRITISCH • KOMPETENT
www.pcplayer.de
PC PLAYER
Mai 2001 DM 9,90
ÖS 80,- / SFR 9,90 / LFR 240,- / HFL 12,50 / LIT 14.000,- / bfr 240,- / DR 2.400,- / pta 1.100,-
DIE ZUKUNFT DER 3D-SHOOTER
UNREAL 2
VS.
DOOM 3
Die neue Action-Generation: Alle Shooter im Vergleich
GROSSE MARKTÜBERSICHT
3D-GRAFIK
Welche Grafikkarten taugen am besten zum Spielen? GeForce 3 angetestet
8 DEMOS + 14 VIDEOS
EXKLUSIV-TEST UND VIDEOS
Z: STEEL SOLDIERS
Die Bitmap Brothers sind zurück
DEMOS: GOTHIC • GIANTS (DEUTSCH) • DESPERADOS • SUMMONER
VIDEOS: Z: STEEL SOLDIERS • SERIOUS SAM • WIZARDRY 8 • DIE VÖLKER 2 • TRIBES 2 • GEFORCE-3-DEMO
SPECIAL: 5 KARTEN ZU SIEDLER 4
2 CDs
PC PLAYER
5/2001 B
Top-Demo
Gothic
Demos
Patches
CD STARTEN: GO.EXE
DM 9,90 ÖS 80,00 Sfr 9,90 Lfr 240,00
4 395075 809907 05
future verlag
MIT GROSSEM TIPPS-MAGAZIN: BLACK & WHITE, DIE SIEDLER 4, GOTHIC, SEVERANCE, UNDYING
5/2001 PC PLAYER
14 VIDEOS • DEMO: SUMMONER • 3D-GRAFIKKARTEN • DESPERADOS • NEUE STAR-TREK-SPIELE • 2 CDS
UNREAL 2 • DOOM 3 • EXKLUSIV-TEST Z: STEEL SOLDIERS • DEMO: GOTHIC




"DER KRIEG IST SCHON LANGE ZU ENDE"

...SAGT MEIN OPA!

"... so sieht ein gelungenes Missionspack aus"
PREVIEW PC Games 04/01

"... bietet 'Sudden Strike Forever' aber auch erheblich mehr, als die sonst üblichen Zusatz-CDs"
PREVIEW PC PLAYER 04/01




SUDDEN STRIKE FOREVER

- 4 Kampagnen mit insgesamt 12 Missionen
- 10 Multiplayer-Missionen einschließlich völlig neuer Formen des Multiplaying
- Über 30 neue Einheiten
- Sommer-, Winter-, Herbst- und Wüsten-Landschaften
- Map-and-Mission-Editor
- GameSpy-Support
- Verbessertes und schnelleres Interface

DAS OFFIZIELLE ADD-ON!

WWW.SUDDENSTRIKE.COM







In keinster Weise sollen mit dieser Anzeige die Greueltaten des 2. Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden.
Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, dass es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel handelt.

# ACTION

Es ist mal wieder an der Zeit, mit alten Mythen aufzuräumen. Dass ein PC-Spiel längst kein Kinderkram mehr ist, wissen wir schon seit langem. Nun haben wir es aber auch amtlich. Denn laut der aktuellen Statistik des Verbandes der Unterhaltungsindustrie (VUD) sind **fast 75 Prozent der Käufer von PC-Spielen älter als 19 Jahre**. Und wer jetzt mit der zweiten alten Kamelle, sprich der vermeintlich zunehmenden Brutalisierung der Computerspiele daherkommt, dem werfen wir eine weitere Statistik an den Kopf: Nach Aussage der Freiwilligen Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware (USK) bekamen noch im Jahr 1999 fast 21 Prozent aller Spiele eine USK-Altersempfehlung von 16 bis 18 Jahren. Im letzten Jahr traf dies nur noch auf 16, 4 Prozent der Spiele zu. Natürlich haben die Action-Shooter nicht plötzlich Kreide gefressen, vielmehr scheint ein gewisser Lernprozess bei den verantwortlichen Stellen einzusetzen. Um diesen Denkvorgang zu beschleunigen, haben wir in der vorliegenden PC-Player-Ausgabe den 3D-Actionspielen ein großes Special gewidmet. Dort zeigen wir, dass dieses Spiele-Genre weitaus mehr bietet als nur stumpfsinniges Geballer. In puncto Grafik definieren diese Spiele sogar schon seit Jahren den jeweils aktuellen technischen Standard. Kurz gesagt: Actionspiele sind weitaus besser als ihr Ruf. Aber bilden Sie sich selbst eine Meinung und lesen Sie unser **großes 3D-Actionspecial** ab Seite 70.

»Actionspiele sind weitaus besser als ihr Ruf«

Und weil wir schon so schön beim Abschneiden von alten Zöpfen sind, packen wir auch gleich noch das nächste Märchen beim Schopf. Die interessantesten Spiele müssen nämlich gar nicht zwangsläufig aus den USA oder England kommen. Dass sich deutsche Entwickler nicht mehr mit Siedlungsprojekten und Fußballvereinen begnügen, zeigt das originelle Wild-West-Epos **Desperados**. Aber fast noch spannender ist die Entwicklung in Osteuropa. Neben dem russischen Überraschungsangriff von **Sudden Strike** und dem polnischen **Moon Project** beweisen nun auch die Tschechen, was sie auf der Pfanne haben. Praktisch aus dem Nichts legen sie mit **Original War** eines der kreativsten Echtzeit-Strategiespiele der letzten Zeit vor.

Bei so viel internationalem Flair wollten wir natürlich auch nicht zurückstehen und haben flugs unsere Ausländerquote gesteigert. Seit dieser Ausgabe verstärkt der aus Österreich stammende Tatoo-Fetischist **Christian Daxer** die PC-Player-Redaktion. Zu seinen Lieblings-Genres zählt der ehemalige Redakteur der Videogames und Anhänger gepflegter Frisuren: Rollenspiele, die Echtzeit-Strategie und – wie könnte es anders sein – verruchte 3D-Actionspiele.

Willkommen im Club
sagt das PC-Player-Team



Hinten (v.l.n.r.): Udo Hoffmann, Thomas Werner, Damian Knaus, Henrik Fisch, Stefan Seidel, Jochen Rist.
Mitte sitzend (v.l.n.r.): Joe Nettelbeck, Angela Fischer, Manfred Duy, Steffi Kußeler, Martin Schnelle.

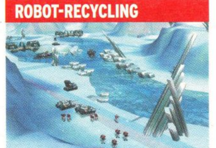
## UNREAL 2



**Baller Dich frei: Nie zuvor war ein Spezial so real und vor allen Dingen so lang wie unser Actionschwerpunkt. Lesen Sie unerschrocken**

**ab Seite 70**

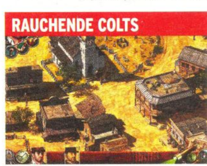
## ROBOT-RECYCLING



**Krawall mit Metall: Die Blech-Soldaten aus Z: Steel Soldiers stehen für ein sehr actionlastiges Strategiespiel. Lesen Sie**

**ab Seite 128**

## RAUCHENDE COLTS



**Deutsche Firmen auf dem Vormarsch? Desperados ist ein Commandos-Klon, der vor Atmosphäre nur so strotzt. Lesen Sie**

**ab Seite 120**

## GATES LÄßT BITTEN!

**Gates ist nur noch halb so reich wie vor dem Börsencrash: Ob der Gamestock-Event inclusive der fetten Xbox-Präsentation das wieder ändert?**







**PC Player** gehört zur internationalen **PC-Gamer**-Familie des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

PC GAMER

DEUTSCHLAND USA ENGLAND FRANKREICH ITALIEN HOLLAND POLEN

PC PLAYER

# INHALT

36 Battle Realms

40 Star Trek Voyager Eite Force

gamestock 01

48 Gamestock

196 GeForce Spezialeffekte




## NEWS



## PREVIEWS



## SPIELETESTS



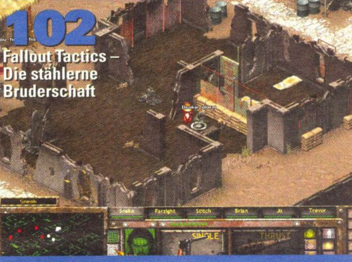
## SPECIALS

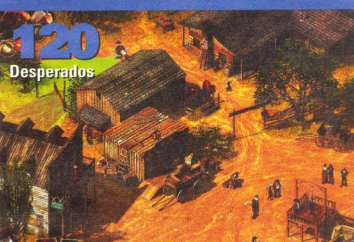


## HARDWARE



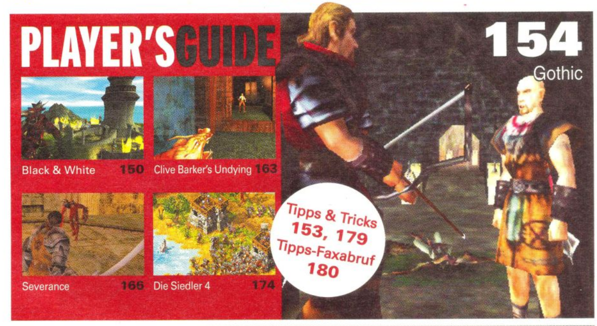

128 Z: Steel Soldiers


102 Fallout Tactics – Die stählerne Bruderschaft


120 Desperados

## RUBRIKEN





PC PLAYER

# CD INHALT

## MENÜ À LA CARTE

**Falls unser Menü sich auf Ihrem Rechner nicht starten lässt oder sehr langsam läuft – Besserung ist für die nächste Ausgabe in Sicht! Gehen Sie diesmal in einem solchen Falle einfach mit dem Explorer in die entsprechenden Unterordner wie »Demos« oder »Videos«, und starten Sie die Anwendung direkt von dort aus.**

**Auf unseren Cover-CDs warten neun Demos und 14 Videos auf Sie. Freuen Sie sich außerdem auf Patches, einen Q3-MOD und neue Karten für »Siedler 4«!**

## CD A

**Demos**
**(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)**
Giants (deutsch)

**Videos**
**(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)**
Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
**Preview-Player:**
Serious Sam, Wizardry 8
**Test-Player:**
Tribes 2
**Trailer:**
Die Völker 2. Myth 3, Ultima Worlds Online
Z: Steel Soldiers (2 Videos)
**Technologie-Demos:**
4 Videos über den brandneuen »GeForce 3«-Chip

**Special**
**(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL\)**
Karten zu Siedler 4
MOD zu Quake 3
Bundesliga-Manager Editor
»Coaster«-Design-Kit
für »Theme Park Manager«
»Lars Croft«-Song

**PC Player Datenbank**
**(befindet sich im Verzeichnis \DATAPLAY\)**
Alle Wertungen seit der Erstausgabe




**Servicedateien**
**(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\)**
**Adobe Acrobat Reader**
Adobe Acrobat Reader
CD-Inlay im .pdf-Format
DirectX 8
ELSA-Net Internet-Zugangssoftware
Gamespy Arcade 1.0
Winzip 8.0
Windows Media Player 7

## CD B

**Demo des Monats:**

# Gothic

**Demos**
**(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)**
Ducati World Racing Challenge
Evil Islands
Fate of the Dragon
Desperados

**Patches**
**(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)**
Deus Ex Multiplayer-Patch v.1.109
Deus Ex v. 1.01f
Delta Force: Land Warrior 8h
Jagged Alliance v.101
Jet Fighter 4 Update 4
Kingdom under Fire v.1.08 (eng.)
Majesty Update 4
No one lives forever Upd. 2
Half Life Opposing Force v. 1.1.0.4
Sea Dogs v.1.05
Siedler 4 756 auf 791
Siedler 4 756 auf 795
Siedler 4 756 auf 815
Siedler 4 791 auf 795
Squadleader v.1.01
Swedish Touring
Cars Championship 2 v.1.1

## CD-ROM SCHNELLSTART

**Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:**

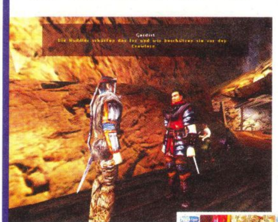
**cdrom@pcplayer.de**

**Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:**

**Future Verlag GmbH**
**Redaktion PC Player,**
**Stichwort:**
**CD-ROM 5/2001,**
**Rosenheimer Str. 145h**
**81671 München**

## DEMO DES MONATS — CD B

# GOTHIC



**GENRE:** Rollenspiel **HERSTELLER:** Piranha Bytes/Shoe Box **ERFORDERT:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, Windows 9x, 16 MByte-3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 172 MByte; auf CD-B

Ein Rollenspiel, und noch dazu aus Deutschland – wer bei dieser Kombination an ein Meisterwerk denkt, mit einer lebendigen Welt, mit einer durchdachten Hintergrundgeschichte, der denkt richtig! Über drei Jahre verbrachte die Firma Piranha Bytes aus Bochum mit diesem Spiel und unsere Erwartungen waren nicht mehr die allerhöchsten. Wie dumm von uns.
Jeder Bewohner in dem riesigen Bergwerk, in dem Sie sich herumtreiben, hat seinen eigenen Namen und auch fast immer etwas zu erzählen. Ein kleiner Hinweis: Wenn Sie sich mit jemandem unterhalten wollen, drücken Sie bitte die Aktionstaste, und gleichzeitig den Pfeil nach oben; das ist etwas ungewöhnlich, aber wenn man es weiß, ganz einfach. Ihr Auftrag in diesem Gebiet: Sie müssen eine neue Quelle für Minecrawler-Sekret finden. Minecrawler sind gefährlich und kriechen überall in den Tiefen der Mine herum, wie ihr Name ja schon sagt. Gehen Sie langsam voran und überhasten Sie nichts. Merke: Vorsicht ist die Mutter aller Rollenspieler.

## GAAANZ FRISCH!

**Auf der CD-A warten noch drei Leckerlis auf Sie, die so knapp reingekommen sind, dass wir sie nicht mehr in unsere Menü-Oberfläche einbinden konnten. Im Ordner »Special« finden Sie einmal einen MOD für »Quake 3 Arena« sowie neue Karten für Blue Bytes Aufbau-Knüller »Siedler 4«. Außerdem eine musikalische Fan-Hommage an »Lars Croft«!**

CD B

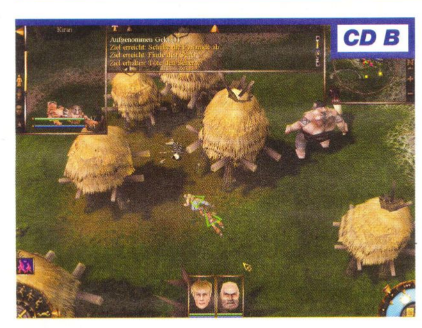
# DESPERADOS



Die Demo zum derzeit besten Taktik-Spiel lässt die Qualität dieses Titels wunderbar erahnen. Schon beim Vorspann kommt reichlich Atmosphäre auf. Eine bebilderte Kurzanleitung folgt, wer mehr Informationen benötigt, sollte sich den Readme-Text ansehen. In der Rolle von John Cooper stoßen Sie auf der Suche nach einem Gangster auf ein kleines Kaff an der mexikanischen Grenze. Der örtliche Sheriff sitzt in seinem eigenen Kittchen, eine Bande Gesetzloser macht die Straßen unsicher. Zu allem Überfluss kreuzt auch noch ein rivalisierender Kopfgeldjäger auf, dem jedoch der hohe Bleigehalt der Luft nicht gut bekommt. Wie gut, dass Ihre beiden Begleiter über nützliche Spezialfertigkeiten verfügen. Kate sitzt schon im Saloon und pokert mit dem Bösewicht, der Doc befindet sich in Ihrer Nähe. Nun gilt es, Wachtposten auszuschalten oder zu umgehen, um ja nicht vorzeitig entdeckt zu werden. Schließlich sind die Banditen in der Überzahl und nicht allzu zögerlich im Umgang mit ihren Bleispritzen. Seien Sie vorsichtig und nutzen Sie die Talente der drei Spielcharaktere!

**GENRE:** Strategie
**HERSTELLER:** Spellbound/Infogrames
**ERFORDERT:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, Windows 9x
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 122 MByte; auf CD-B

CD B



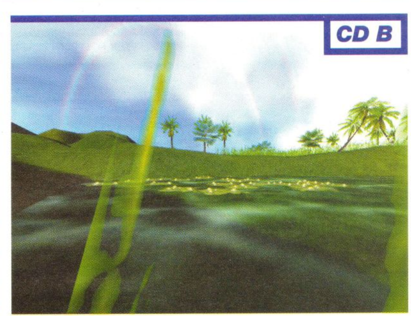


# EVIL ISLANDS

Heilige Amnesia, hilf! In Lumpen gekleidet erwachen Sie in den Ruinen eines Tempels. Dieses Gemäuer befindet sich auf einer höchst seltsamen Insel, soviel können Sie mit brummendem Schädel noch erkennen. Fast alle Erinnerungen sind aus Ihrem Kopf getilgt, Sie wissen nicht mehr wer Sie sind, noch, wie Sie an diesen seltsamen Ort gelangten. Irgendwo in Ihren Gehirnwindungen finden Sie noch das Bild eines kleinen, geflügelten Wesens und an Ihrem Gürtel hängt als einzige Waffe ein Messer. Bei diesem Anblick nehmen die ersten Ihnen begegnenden Menschen Reißaus. Und als Sie der Gruppe nachsetzen, fällt Sie ein Wolf an. Tja, etliche Kämpfe erwarten Sie in dieser Demo, bei der alles in hübschem 3D dargestellt wird. Ein kleines Tutorial und zwei wählbare Schwierigkeitsstufen erleichtern den Einstieg.

**GENRE:** Strategie **HERSTELLER:** Nival/Ravensburger Interactive **ERFORDERT:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 120 MByte; auf CD-B

CD B



# VULPINE GLMARK

Mit diesem Programm können Sie sowohl die Funktionalität als auch die Schnelligkeit Ihrer 3D-Grafikkarte testen. Nehmen Sie sich aber bitte die Zeit, die Readme-Datei zu lesen, bevor Sie den »Vulpine Glmark« starten. Entweder, Sie wählen den Benchmark, um die Möglichkeiten Ihrer Grafikkarte auszutesten, oder Sie starten die Demo.
In beiden Fällen wird Ihnen eine virtuelle Kamerafahrt über eine tropische Insel geboten, beachten Sie dabei vor allem die grandiose Darstellung des Wassers. Im zweiten Abschnitt der Demo begeben Sie sich dann in ein unterirdisches Labor. Wollen Sie die Grafik wirklich genießen, sollte aber schon ein Pentium II/400 bereitstehen. Der Ladevorgang kann übrigens durchaus bis zu 30 Sekunden dauern, seien Sie also nicht beunruhigt, falls sich länger nichts rührt.

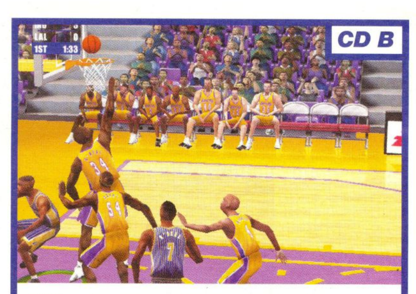
**GENRE:** Benchmark Test **HERSTELLER:** Vulpine **ERFORDERT:** Pentium/200, 128 MByte RAM, OpenGL kompatible 3D-Karte (ab Voodoo 2, NVIDIA TNT) **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 61 MByte; auf CD-B




# DUCATI WORLD

In dieser bemerkenswerten Demo der englischen High-Tech-Firma ATD dürfen Sie ein lauschiges Ründchen auf dem Arizona Bay-Kurs drehen. Die Motoren dröhnen, die Kurven fühlen sich schön rund an und die Gegner fahren nur gelegentlich vor die Begrenzungsmauern. Eine Besonderheit sind die zwei Bremsen, mit denen Sie Hinter- als auch Vorderrad einzeln ansprechen. Ansonsten ist das Fahrverhalten nicht sehr real. Es genügt meist, wenn Sie vor starken Kurven etwas vom Gas gehen. Jede der drei Motorradklassen fährt sich gleich gutmütig.

**GENRE:** Rennspiel
**HERSTELLER:** ATD/Acclaim
**ERFORDERT:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 16 MByte-3D-Karte
**BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ:** 15 MByte RAM; auf CD-B




# NBA LIVE 2001

In dieser Demo haben Sie zwei Möglichkeiten: Zum einen können Sie sich im Spiel eins gegen eins zwischen Michael Jordan und Kevin Garnett mit den Möglichkeiten eines guten Basketballers vertraut machen. Dunkings, Würfe aus der Distanz, Körpertäuschungen, Dribblings, mit etwas Übung alles kein Problem. Zum anderen dürfen Sie sich an einem richtigen Spiel versuchen: Die Finalteilnehmer des letzten Jahres, die Los Angeles Lakers und die Indiana Pacers, stehen bereit.
Die Veränderungen sind nicht gewaltig, am auffälligsten ist die verbesserte Animation der Bankspieler und des Publikum.

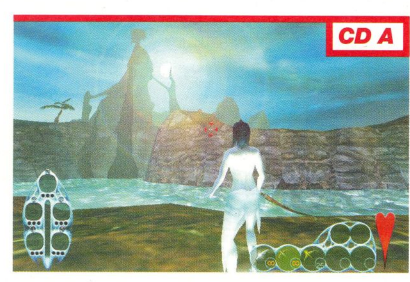
**GENRE:** Sportspiel **HERSTELLER:** EA Sports **ERFORDERT:** Pentium II/200, 32 MByte RAM, Windows 9x, 4 MByte-3D-Karte
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 71 MByte RAM; auf CD-B




# THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

Prachtvolle Animationen, gelungene Grafik und historisches Ambiente: Erleben Sie aufregende Schlachten in einem längst vergangenen chinesischen Zeitalter! Verbesserungen gegenüber der Demo in der PC Player 3/2001: Jetzt sind Mehrspielerpartien über LAN oder Intenet möglich, zwei Karten stehen dafür zur Verfügung. Auch der Einzelspieler darf sich auf zwei neuen Karten austoben; außerdem wurden einige Bugs behoben.

**GENRE:** Echtzeitstrategie
**HERSTELLER:** Overmax/Eidos
**ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x
**BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ:** 122 MByte; auf CD B




# GIANTS - SEA REAPER

In der letzten Giants-Demo durften Sie die Rolle der Meccs übernehmen, diesmal möchte die liebliche Delphi unter Ihre Fittiche genommen werden. Delphi ist in der Demo noch jung und schwach. Erst, wenn Sie die verschiedenen Missionen des Smartie-Meisters erfüllt, erhält sie magische Kräfte. Wir können Ihnen nur raten, sich vor Spielbeginn mit den Tastaturkommandos ein wenig vertraut zu machen, denn es sind viele. Des Weiteren raten wir dazu, sich am freizügigen Outfit der Wassernixe nicht zu stören; schließlich würden allzu viele Kleider beim Schwimmen nur stören.

**GENRE:** Action-Strategie **HERSTELLER:** Planet Moon Studios/Virgin Interactive **ERFORDERT:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, Windows 9x, 8 MByte-3D-Karte
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 121 MByte RAM; auf CD-A



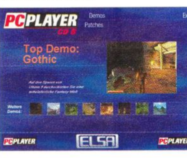

# SUMMONER

Zwei Helden, Joseph und Flece, kontrollieren Sie hier aus der Sicht der dritten Person. Per Mausklick geben Sie die Bewegungsrichtung vor, Inventar- und Kartenansichten sorgen für Überblick. In dem Waldstück, in dem Sie abgesetzt werden, wimmelt es vor aggressiven Holzfällern und Soldaten. Machen Sie sich also am besten auf den Weg zur alten Stadt Lenele, deren Zugang Sie am Kartenrand finden und gehen Sie dem Ärger erst einmal aus dem Weg.

**GENRE:** Rollenspiel **HERSTELLER:** Volition/THQ
**ERFORDERT:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 132 MByte; auf CD-B

# Video-Clips

Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus.
Sie finden die Videodateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis \SERVICE\ auf derselben CD befindet.




## PCPLAYER DATENBANK — CD A

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden. Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie Ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehende Adresse.




**Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: Datenbank, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München**




## VIDEO DES MONATS — CD A

# SERIOUS SAM

Gradlinige Action, nicht mehr und nicht weniger verspricht hier der Entwickler Croteam. Dicke Wummen, hirnlose Monster, die dafür aber in Massen auftreten – von all dem können Sie sich einen eigenen Eindruck machen. Sehen Sie verschiedene Waffen im Einsatz wie den Raketenwerfer, die Minigun und die Maschinenpistole – ein recht eindrucksvolles Erlebnis.



**GENRE:** Action **HERSTELLER:** Croteam/Take 2 Interactive **INTERNET:** www.take2.de

# MULTIMEDIA LESERBRIEFE

**Was tut PSM2-Magazin-Mann Sönke in den Multimedia-Leserbriefen? Warum reißt Martin den Olympiaturm in mehrere Teile? Was stellt Steffie da mit dem armen kleinen Häschen an? Auf wen versucht Charmeur Thomas denn hier Eindruck zu machen? Fragen über Fragen, die alle in unserem neuesten Redaktions-Video beantwortet werden. Außerdem: Outtakes, neue Eingabegeräte für 3D-Shooter, Mitten ins Megahertz und ein tolles Add-on für »Black & White«.**




# PCPLAYER LESE-PERLEN

**In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...**

### PC PLAYER 4/2001

**Heft-Highlights**
Preview: Unreal 2
Preview: Star Trek: Elite Force
Preview: Battle Realms
Special: Unreal 2 vs. Doom 3
Special: Gamestock
Im Test: Desperados
Im Test: Fallout Tactics
Im Test: Z-Steel Soldiers
Hardware: 3D-Grafikkarten
Fetisch: MODs Quake 3, Unreal
Player's Guide: Black & White, Gothic

**CD-Highlights**
Top-Demo: Gothic
Demo: Giants (dt.), Desperados, Summoner
Preview-Player: Serious Sam, Wizardry 8

### PC PLAYER 3/2001

**Heft-Highlights**
Preview: Black & White
Preview: Star Trek: Bridge Commander
Preview: Tropico
Special: 100 Ausgaben PC Player
Nachspiel: Icewind Dale & Vampire
Im Test: Theme Park Manager
Im Test: Oni
Im Test: Stupid Invaders
Hardware: X-Box
Fetisch: Dungeons & Dragons
Player's Guide: Giants

**CD-Highlights**
Top-Demo: Mechwarrior 4
Demo: Gunman Chronicles
Preview-Player: F1 Racing Championship
Preview-Player: Gothic

### PC PLAYER 2/2001

**Heft-Highlights**
Preview: Neverwinter Nights
Preview: F1 Racing Simulation
Special: Spiele-Ausblick: Die Knaller 2001
Nachspiel: Deus Ex
Im Test: Adlertag
Im Test: America: No peace beyond the line
Im Test: Giants
Im Test: Quake 3 Team Arena
Hardware: Pentium 4 vs. Athlon Thunderbird
Hardware: Creative DAP Jukebox
Player's Guide: Tomb Raider: Die Chronik

**CD-Highlights**
Vollversion: Myth
Exklusiv-Demo: Serious Sam
Test-Player: Counter-Strike

**ADRESSE**
Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

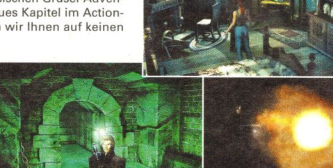
# LETZTE MELDUNGEN

## KURZ NOTIERT

- **Duke Nukem geht nach Hollywood: Dimension Films (»From Dusk Till Dawn«) hat sich die Filmrechte geschnappt.**
- **Noch mehr Filmgeschichten: Origins Crusader soll auf Zelluloid gebannt werden.**
- **Schlechte Nachrichten für Ultima Online World-Fans: Diesen Titel hat Orgin ersatzlos gestrichen.**
- **Die Game Developer's Conference bekommt einen europäischen Ableger: Der soll in London direkt vor der ECTS stattfindet.**

## ALONE IN THE DARK 4

Frische neue Screenshots von **Alone in the Dark 4**! Diese Impressionen des französischen Grusel-Adventures, dessen erster Teil ein ganz neues Kapitel im Action-Adventure-Genre einläutete, wollen wir Ihnen auf keinen Fall vorenthalten!



In düsteren Gewölben gilt es, dunkle Geheimnisse zu lüften – französisches Flair garantiert!

## Alter Schwede!

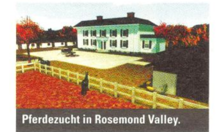


So sieht ein Sieger aus! Ein intergalaktischer Kopfgeldjäger.

Der schwedische Entwickler Pan Interactive zeichnet nicht nur für »Star Trek: DS9 – Dominion Wars« verantwortlich. Unter dem Namen **Intergalatic Bounty Hunter** arbeiten die Designer zusammen mit Filmproduzenten an einem Action-Adventure, dass ein 50er-Jahre-SF-Szenario zeigt. Als Kopfgeldjäger sorgen Sie nämlich für Ordnung in der Galaxis. Ebenfalls an Action-Adventure-Freunde richtet sich **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy**, eine Adaption von Douglas Adams' Roman »Per Anhalter durch die Galaxis«. Hier geht's deutlich humoriger zu – freuen Sie sich auf Arthur Dent, den depressiven Roboter Marvin und Arthurs Freund Ford Prefect.

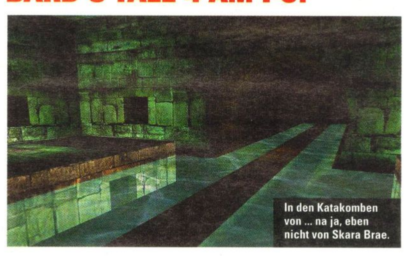
Spezielle auf Mädchen und junge Frauen zugeschnitten sein soll die Serie **Rosemond Valley**, die Action-Adventures mit mysteriösen Rätseln umfasst, aber auch das Management eines Pferdegestüts. Schauen wir mal, ob die angepeilte Zielgruppe aufspringt!

Arthur Dent, Held wider Willen in »Per Anhalter durch die Galaxis«.



Pferdezucht in Rosemond Valley.

## BARD'S TALE 4 AM PC?



In den Katakomben von ... na ja, eben nicht von Skara Brae.

Ein Rollenspiel-Klassiker aus den Achtzigern erwacht vielleicht wieder zu neuem Leben. Unter dem Namen **Bard's Legacy** (um Copyright-Verletzungen zu vermeiden) arbeiten einige Fans an zwei Spielen, die de facto den vierten Teil der Serie darstellen. **Devil Whiskey** entspricht vom Spielgefühl her dem Original und soll in den nächsten Monaten fertig werden – selbstverständlich mit hübscherer Grafik. **Dark Ressurection** hingegen soll komplett dreidimensional werden und hat noch einige Arbeit vor sich. Beide Titel werden wahrscheinlich als Shareware veröffentlicht; schauen Sie doch mal unter www.bardslegacy.com vorbei!



Devil Whiskey entspricht dem Original-Bard's-Tale mit verbesserter Optik.

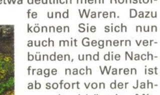
ENSEMBLE STUDIOS

## Neue LucasArts-Strategie

LucasArts kündigt ein neues Strategiespiel im »Star Wars«-Universum an, mit Namen **Star Wars: Battleground** – keine Angst, hat nichts mit der gleichnamigen Talonsoft-Serie zu tun. Vielmehr konnten als Partner die bekannten Ensemble Studios gewonnen werden, die ja für die »Age of Empires«-Reihe verantwortlich zeichnen. So soll Bruce Shelley selbst an dem Projekt arbeiten, das auf der AoE-Technologie basieren soll.

# Industriegigant, die Zweite

Diesmal verschlägt es Sie nach Amerika, wo Sie in den Jahren 1900 bis 1980 ein Wirtschaftsimperium aufbauen dürfen. Die Designer von JoWood haben in den **Industriegigant 2** eine Reihe neuer Features eingebaut, etwa deutlich mehr Rohstoffe und Waren. Dazu können Sie sich nun auch mit Gegnern verbünden, und die Nachfrage nach Waren ist ab sofort von der Jahreszeit abhängig. Mittels Lagerhaltung bereiten Sie sich so beispielsweise auf das Weihnachtsgeschäft vor. Über 50 Transportmittel stehen für die Versendung der Güter bereit, darunter auch Schiffe. Optische und spielerische Abwechslung sollen dabei die unterschiedlichen Klimazonen bieten.



Für so eine schöne Stadt müssen Sie schon viel Schweiß investieren.

# Was macht Ikarion?

Ikarion arbeitet an einem DSA-Rollenspiel namens **Armalion**. Drei Dämonen kamen durch einen magischen Unfall ins Land Aventurien und versuchen nun, einen permanenten Durchgang zwischen den Dimensionen aufzubauen. In der Rolle eines von zwölf verschiedenen Charakteren versuchen Sie, dies zu verhindern und mal wieder die Welt zu retten. Der Storyverlauf soll sich dabei je nach gewähltem Charakter unterscheiden.



Hier hausen also die Amazonen.

# KOREA-DIABLO

Angeblich hat das Massively-Multiplayer-Onlinespiel **Lineage: The Bloodpledge** zehn Millionen asiatische Mitglieder, von denen fast 150 000 ständig online anzutreffen sind. Das Spielprinzip ist »Diablo«-ähnlich, aber die Storyline fällt anscheinend so umfangreich aus, dass zumindest die Asiaten davon gefesselt sein sollen. Anfangs killen Sie nur Monster, ab einer gewissen Erfahrungsstufe nehmen Sie Quests an.



Ähnlichkeiten zu Diablo sind rein zufällig – oder?

# Online-3D-Action



Macht seinem Namen alle Ehre: Gore.

Entwickler 4D Rulers hat gerade eine spielbare Demo vom Online-Multiplayer-Shooter **Gore** veröffentlicht. Die Ballerei bietet Waffen mit sekundärem Feuer-Modus und führt einen neuen Spiel-Parameter ein: »Stamina«, die Kondition. Schwerere Wummen und Panzerung knabbern mehr an der Stamina als leichte, überdies können Sie so nicht mehr grundsätzlich immer rennen.

Außerdem lässt sich so ziemlich alles zerstören, etwa ein Health Pack, bevor der Gegner es erreicht. Neben dem Death Match, Capture the flag und Fortress bietet das Programm noch weitere Spielarten, die in der Demoversion aber noch nicht zu sehen waren.

## Wir fragen nach Ihrer Meinung!

**Auch in diesem Monat haben wir wieder Online-Umfragen gestartet. Die Ergebnisse sehen Sie hier!**



21% 4% 31% 40% 1%

**Sex in Computerspielen – unerträgliches Übel oder zusätzlicher Kaufanreiz?**

- 4% In der Tat unerträglich.
- 31% Solche Programme sind unterdurchschnittlich.
- 1% Mir sind solche Programme immer etwas peinlich.
- 40% Ich habe damit keine Probleme.
- 21% Spiele werden durch Frivolität doch erst richtig interessant.

11% 5% 25% 8% 48%

**Glauben Sie, Rollenspiele werden noch längere Zeit beliebt sein?**

- 25% Ja, ohne jeden Zweifel.
- 48% Die Hersteller dürfen es nicht übertreiben.
- 8% Allmählich werden es mir zu viele RPGs.
- 5% Das Genre ist doch völlig ausgelutscht und langweilig.
- 11% Ist mir egal.

2% 2% 31% 31% 31%

**Was sagen Sie zur neuen GeForce 3 (Kostenpunkt: 1400 – 1500 DM)?**

- 2% Ich muss sie haben, koste es, was es wolle.
- 31% Ich warte und hole sie mir für weniger Geld.
- 31% Wer braucht diese Karte wirklich?
- 31% Warum muss sich das Technikkarussell so schnell drehen?
- 2% Was ist an der GeForce 3 so besonders?

# SPIELENEWS

ONLINE-ACTION

## MIGHT AND MAGIC MAL GANZ ANDERS


Die meisten Monster sind alte Bekannte aus der »Might and Magic«-Serie.

Dass selbst altehrwürdige Spielmacher wie 3DO wandlungsfähig sind, wollen die Amerikaner mit ihrem Online-Actionspiel **Legends of Might and Magic** beweisen. Das fantasylastige 3D-Gemetzel sollte zunächst ein lupenreines Rollenspiel werden, dann liebäugelte man mit einer etwas actionreicheren Party-Variante im Stil von »Diablo 2«, um schlussendlich bei einem »Team-bekämpft-Team-Gerangel« zu landen. Herauskommen wird nun wohl eine Art »Counter-Strike« mit mittelalterlichem Rüstzeug. Bis zu 16 Mitspieler teilen sich in zwei verfeindete Teams auf. Die eine Seite steht für das Gute, die andere für das Böse, aber alle kämpfen gegen die unzähligen Skelette, Drachen, Orks, Basilisken und was die Kerker, Schlösser und Landschaften sonst noch so hergeben. Drei steigerungsfähige Charakterklassen stehen für die gute Seite ein. Da gibt es den schlagkräftigen, aber magisch unbegabten Paladin sowie die unvermeidliche Zauberin, die ihre Feuerblitze und Giftgase am liebsten aus der Entfernung abfeuert. Der Druide schließlich vereinigt Eigenschaften beider Charaktere. Natürlich gibt´s für die böse Seite ebenfalls drei Heldentypen, und zwar der Einfachheit halber die schuftigen Pendants der drei zuerst genannten Klassen.

Vier Spiel-Modi sind bislang vorgesehen: Eine Art »Capture the Flag«, ein Auftrag in der Manier von »Befreie die Geisel – äh Prinzessin«, eine Eskortiermission und eine sehr schwierige Variante, bei der ein mächtiger Drache nach allen Seiten kräftig auskeilt. Das alles macht schon jetzt einen recht flotten und ansehnlichen Eindruck. Kein Wunder, denn schließlich mischt hier eine weiterentwickelte Version der Lith-Tech-Engine mit, die sich mit solchen Action-Knallern wie »No One Lives Forever« und »Kiss: Psycho Circus« einen guten Ruf erwarb. Genau wie bei einem Action-Shooter bereisen Sie auch hier die Lande mittels einer kombinierten Maus/Tastatursteuerung, schwingen aber mittelalterliche Waffen, die oftmals über zwei Angriffs-Modi verfügen. So etwa ein magischer Hammer, der sowohl zum Zuschlagen als auch zum Werfen geeignet ist. Die banale Hintergrundstory soll der Vollständigkeit halber auch nicht unerwähnt bleiben: Eine Prophezeiung sagt, dass einst ein Held kommen wird. Der muss sich entscheiden, ob er der guten oder der bösen Seite zum Sieg verhilft. Und nun dürfen Sie drei Mal raten, wer diesen Part übernehmen soll ... **(md)**


Die 3D-Landschaften bereisen Sie in der Ich-Perspektive – entsprechend groß wirken die Gegner.

**Legends of Might and Magic – Fakten**
**Hersteller: 3DO**
**Genre: 3D-Action**
**Termin: 3. Quartal 2001**
**Internet: www.3do.com**

ACTION

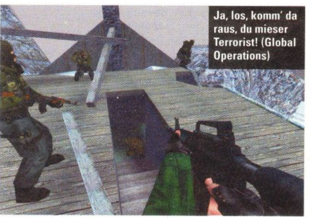
## HARTE ZEITEN FÜR TERRORISTEN

Konkurrenz für »Rainbox Six«, »SWAT« und Konsorten: Entwickler Barking Dog bastelt an **Global Operations**, einem Taktik-3D-Shooter. 16 Örtlichkeiten, die realen Gegebenheiten nachempfunden sind, bauen die Programmierer ein, etwa einen Level in Afghanistan oder Sri Lanka. Auch in der Antarktis werden Sie eingesetzt und im Eurotunnel, denn dort haben Terroristen mit einer Bombe den Eurostar zum Entgleisen gebracht.

Ausgerüstet mit der Standardausrüstung machen Sie sich auf den Weg, etwa mit einer H&K MP5, einem Dragunov-Scharfschützengewehr oder Nachtsichtgläsern.

Im Commander-Modus behalten Sie mittels zuschaltbarer Kameras all Ihre Jungs in der Übersicht und geben Befehle, falls eine plötzliche Planänderung nötig sein sollte.

Ihre Sporen haben sich die Designer übrigens schon verdient: Aus ihrem Hause stammen schon das »Homeworld«-Add-on »Cataclysm« sowie die Beta 5 von »Counter-Strike«. **(mash)**


Ja, los, komm' da raus, du mieser Terrorist! (Global Operations)



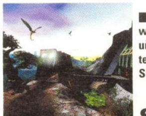
Besonders fies: Ein Auftrag im Eurotunnel, samt entgleistem Eurostar. (Global Operations)

**Global Operations – Fakten**
**Hersteller: Barking Dog/Ubi Soft**
**Genre: Action**
**Termin: 3. Quartal 2001**
**Internet: www.barking-dog.com, www.cravegames.com**

## KURZ NOTIERT

- **Empire bringt ein Rennspiel zum Kino-Trickfilm Antz.**
- **Auf der Raumstation Mir ist beim Absturz noch ein Passagier: Ein Exemplar des Schachprogramms Fritz.**
- **Steelbeasts 2 soll Ende des Jahres mit verbesserter Grafik erscheinen.**
- **Die Topware-Kollektion Gold Strategy Games kommt über Big Ben Interactive doch noch in die Geschäfte.**

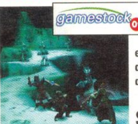
## UNREAL 2



Die Legende geht weiter! Alle neuen zu und rund um den Shooter von Legend finden Sie ab

Seite 70

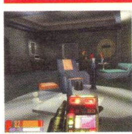
## GAMESTOCK 2001




Microsoft stellte wie jedes Jahr alle Neuheiten der eindrucksvollen Produktpalette vor. Welche das sind? Ab zu

Seite 48

## ST: ELITE FORCE ADD-ON



Das beliebteste Star-Trek-Spiel bekommt Zuwachs. Alle Neuigkeiten darüber und zwei weitere neue Projekte finden Sie ab

Seite 40

AUFBAU-STRATEGIE

# DIPLOMATIE MIT SID MEIER

Neue Infos zu **Civilization 3** von Firaxis: Im Modus für erfahrenere Spieler gibt es nun einen Verhandlungstisch, an dem man über so gut wie alles reden kann. So Programmierer Soren Johnson: »Willst Du Deine Weltkarte und das Wissen über Bronzebearbeitung gegen ein paar Speerträger und das Lernen der indianischen Sprache eintauschen? Kein Problem. Einen Friedensvertrag, wenn der Gegner pro Runde fünf Goldstücke bezahlt? Sag' einfach, was Du willst.«



Begegnet Ihnen auf Ihrer Reise durch die Zeit: Abe Lincoln. (Civilization 3)

Verträge können nun mehrere Dinge umfassen, etwa einen Nichtangriffs-Pakt, ein Handelsembargo gegen eine dritte Partei und freie Passage durch das Gebiet des Verhandlungspartners. Anhand des Ausdrucks des Konterfeis der Diplomaten erkennen Sie Ihre momentane Haltung zu dem ganzen Spuk.

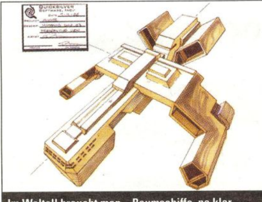
Die Designer versprechen uns jedenfalls eine Mischung aus leichter Zugänglichkeit und komplexer Spieltiefe – warten wir's ab. **(mash)**

**Civilization 3 – Fakten**
**Hersteller: Firaxis**
**Genre: Aufbau-Strategie**
**Termin: 2002**
**Internet: www.firaxis.com**

STRATEGIE

# DER DRITTE STREICH

Schon länger angekündigt, nimmt **Master of Orion 3** langsam Formen an. Im Gegensatz zu anderen Spielen des Genres strebt der Entwickler gleich ein Novum an: Sie spielen nicht einen einzelnen Herrscher, sondern die Macht hinter einer ganzen interstellaren Zivilisation – inwiefern das realisiert wird, interessiert uns natürlich brennend, vielleicht spielen Sie ja eine Superintelligenz. Jedenfalls kostet jeder Eingriff eine Art Aktionspunkt, also sichern Sie sich beizeiten fähige Schergen, die das Mikromanagement für Sie erledigen.




Im Weltall braucht man – Raumschiffe, na klar. (Master of Orion 3)

Obwohl MoO3 ein rundenbasiertes Spiel ist, soll es Echtzeit-Elemente geben – wir sind gespannt, ob die Programmierer das synthetisieren können, denn bis jetzt ist dies noch niemandem so recht gelungen.




Bei den außerirdischen Rassen sind durchaus Exoten dabei. (Master of Orion 3)

Das Design soll zudem darauf basieren, dass der Weltraum so richtig groß ist – wie dies funktioniert, sehen wir möglicherweise schon zur E3! **(mash)**

**Master of Orion 3 – Fakten**
**Hersteller: Quicksilver Software/ Infogrames**
**Genre: Strategie**
**Termin: 2002**
**Internet: moo3.quicksilver.com**

ONLINE-3D-ACTION

# DICKE DINGER!

Xenopi arbeitet mit einer selbstentwickelten Engine an **Dreadnought**, einem Online-Shooter ähnlich wie »Tribes 2«. Größter Unterschied ist auch gleich der Namensgeber: Ihre Basen, die Dreadnoughts, sind mobil und stapfen wie weiland H.G. Wells Kampfmaschinen aus dem »Krieg der Welten« durch die Landschaft.

Sie suchen sich eine Kämpfer-Klasse aus, wie etwa den Scharfschützen, den Ingenieur oder den Scout. Der Captain, der hier übrigens demokratisch gewählt wird, kommandiert den Dreadnought und gibt Einsatzbefehle. Ziel der Missionen ist es häufig, einfach das gegnerische Schiff zu zerstören, aber auch »Domination« zählt zu den zahlreichen Spiel-Modi, an denen bis zu acht Krieger pro Team teilnehmen.

Wann das Spiel online geht, wollen oder können die Designer noch nicht genau sagen, sie hoffen aber, im nächsten Jahr fertig zu werden. **(mash)**

**Dreadnought – Fakten**
**Hersteller: Xenopi Studios**
**Genre: Online-3D-Action**
**Termin: 2002**
**Internet: www.xenopi.com**



Einer der namensgebenden »Fürchtenichts«. (Dreadnought)

Tja, auch hier geht's nicht friedlich zu ... (Dreadnought)

Copyright © 2001 Xenopi Studios, Inc. All

SPIELENEWS

## KOMMENTAR



Thomas Werner

Nach dem Test eines heiß ersehnten Spiels geht es in der Redaktion schlimmer zu als nach einem Heimspiel des FC Bayern: Lobesgesänge und Hass-E-Mails treffen im Minutenrhythmus ein, egal wie das Programm von uns bewertet wurde. Depressive Charaktere würden sich da vielleicht vom gegenüberliegenden Parkhausdach stürzen, doch wir sind ja alle harte Jungs und ertragen die Reaktionen wie – äh – echte Spielekritiker: interessiert und innerlich gefasst. Richtig lustig wird es, wenn ein Titel beim Erscheinen des Heftes noch gar nicht im Handel ist. Empörte Reaktionen sprechen dennoch ungerührt von zu hohen oder zu niedrigen Wertun-

### »Feuer frei!«

gen, gar von einem Skandal. Jüngstes Beispiel: »Black & White«. Niemand außerhalb der Industrie hatte es bis vor wenigen Tagen gespielt, dennoch tobte im vergangenen Monat eine heiße Diskussion um die richtige Wertung. Sicherlich sind Spielekritiker fehlbar, und niemand muss unseren Urteilen Glauben schenken. Wir geben auch ganz wunderbare Zielscheiben ab, dafür stehen wir ja schließlich in der Öffentlichkeit. Aber auch wir erwarten fundierte Kommentare, begründete Häme – sonst macht das alles doch keinen Spaß! Wenn wir wirklich eine Gurke angepriesen haben, Asche über unser Haupt. Doch manch eine Diskussion entpuppt sich als Sturm im Wasserglas, sobald sich jeder selbst ein Urteil bilden kann. Das dürfte bei Black & White aber erst jetzt möglich sein, also: Feuer frei, liebe Leser!

SF-SIMULATION

# WELTRAUM-SPRINGER

Nichts Geringeres als ein komplettes, dynamisches Universum für Tausende Online-Spieler haben sich die Programmierer von Netdevil mit **Jumpgate** vorgenommen. Ähnlich wie bei Westwoods »Earth and Beyond« (Preview auf Seite 66) können Sie verschiedene Karrierewege einschlagen: Drei der fünf Fraktionen im Jumpgate-Universum nehmen Spieler auf, darunter die Quantar, Erzschürfer im Weltall, die händlerisch veranlagten Solrain und die kriegerischen Octivianer.



So kann man auch sein Geld verdienen: Abbau von Erzen aus diesem Asteroiden. (Jumpgate)

Momentan gibt es im offenen Beta-Test 115 erforschte Sektionen und 15 Raumstationen, Sie können aber auch selbst Sektoren entdecken. In jedem Sektor gibt es einen Punkt, dessen Überfliegen das Areal für Ihre Partei annektiert. Aliens machen das All unsicher, die Betreuer sorgen für immer neue Missionen. Jeden Monat wird, abhängig vom Verhalten der Spielergemeinschaft, ein neues Häppchen der Story gereicht; insgesamt hat sich das Team 36 Episoden ausgedacht. **(mash)**



Wenn Sie durch dieses Tor fliegen, dann annektieren Sie den Sektor für Ihre Fraktion. (Jumpgate)

**Jumpgate – Fakten**
**Hersteller: Netdevil/Planet Active**
**Genre: SF-Simulation**
**Termin: Mai 2001**
**Internet: www.mightygames.de**

ACTION

# UNTER DEM MEER ...



Große Unterwasserstädte bieten im 27. Jahrhundert den Menschen den einzigen Lebensraum. (Aquanox)

... muss die Freiheit wohl grenzenlos sein. Oder auch nicht, denn in **Aquanox** hat Emerald Flint, PC-Spiele Veteranen noch aus »Schleichfahrt« bekannt, jede Menge Ärger: In der Unterwasserstadt Neopolis herrscht nahezu Bürgerkrieg, die Militärs wollen die Macht übernehmen und arbeiten an einer Superwaffe. Beim Ausprobieren gibt es dann eine Katastrophe, aus uralten Schächten und Höhlen kommen riesige Kreaturen zum Vorschein. Flint nimmt mit insgesamt neun verschiedenen Booten und bis zu vier Flügelleuten den Kampf auf.

Massive Development unterstützt dabei neueste Technologie wie GeForce-3-Karten, um die über 40 Gegnertypen richtig in Szene zu setzen. In über 30 Missionen begegnen Ihnen mehr als 70 Nicht-Spieler-Charaktere, die Ihnen teils freundlich gesonnen sind, teils auch nicht.



Neun verschiedene U-Boote steuern Sie in der Rolle des Emerald Flint. (Aquanox)

Der Veröffentlichungstermin des Unterwässer-Epos hat sich übrigens nach hinten verschoben, das Spiel soll jetzt erst im Herbst erscheinen. **(mash)**

**Aquanox – Fakten**
**Hersteller: Massive Development/Fishtank Interactive**
**Genre: Action**
**Termin: 3. Quartal 2001**
**Internet: www.aquanox.de, www.fishtank-interactive.com**

ONLINE-ROLLENSPIEL

# ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Eines der erfolgreichsten Online-Rollenspiele bekommt Zuwachs: **Ultima Online: The Third Dawn**, das dritte Add-on zu »Ultima Online« ist nun in den Geschäften erhältlich. Auffälligste Neuerung ist die 3D-Darstellung, da alle Charaktere nun nicht mehr als Bitmaps, sondern mit Polygonen gerendert werden. Dazu kommt natürlich ein neuer Landstrich, ein gutes Dutzend neuer Kreaturen und Monster sowie Licht- und Partikeleffekte in der Grafik. **(mash)**



Auch der Ethereal Warrior wird nun komplett dreidimensional dargestellt. (Ultima Online: The Third Dawn)

**Ultima Online: The Third Dawn – Fakten**
**Hersteller: Origin Systems/EA**
**Genre: Online-Rollenspiel**
**Preis: ca. 50 Mark**
**Internet: www.uo.com, www.origin.ea.com**

ECHTZEIT-STRATEGIE

# A BUG'S LIFE

Auch spanische Beta-Versionen können uns nicht schrecken, wenn es um die Spielenews geht. Ein Strategiespiel der besonderen Art wird **Excalibug**. Hier führen Sie keine Panzerverbände oder Raumschiffgeschwader – nein, kleine Insekten harren Ihrer Führung. Genauer gesagt vier Freunde namens Mima, Sir Owen, Ballard und Searemoon.

Sie sind auf der Suche nach einem Splitter, der König Artus vom Schwert Excalibur beim Rausziehen abgebrochen ist. Dieser Splitter soll seinem Finder die Macht verleihen, die Tyrannei im Insektenreich zu brechen und die drei großen Käferstämme zu einen.



Die Kamera ist frei rotierbar – ach ja, kann jemand sagen, was der Text oben links bedeutet? (Excalibug)



Im Kampf mit den Schergen des Bösen – unsere Recken kann nichts schrecken. (Excalibug)

Über 40 NPCs (sehen Sie sich dazu auch das Techniklexikon-Quiz auf der Heft-CD an) stehen Rede und Antwort, manche Insekten sind aber tumb genug, einfach mit brutaler Gewalt auf Ihr Kommen zu reagieren. All das präsentiert sich in einer leidlich netten, frei dreh- und zoombaren 3D-Darstellung. **(mash)**

**Excalibug – Fakten**
**Hersteller: Dinamic Multimedia**
**Genre: Echtzeit-Strategie**
**Termin: 3. Quartal 2001**
**Internet: www.dinamic.com**

ACTION

# ACTION MIT BISS

Vampire auf der Seite des Guten sind seit unseren Freunden »Blade« und »Angel« nichts Neues mehr; weibliche Blutsauger haben sich da aber bisher noch nicht hervorgetan. In **Necrocide: The Dead must die** kämpfen Sie als besagte Nachtwandlerin gegen die Horden des Bösen. Das Szenario ist in der Jetztzeit angesiedelt, auch die Örtlichkeiten sollen der Realität entsprechen. Die Entwickler programmieren das Spiel mit der überarbeiteten »Delta Force: Land Warrior«-Engine, wir erwarten also hohe Sichtweiten auf Kosten des Detailreichtums.

Laut Novalogic setzt die Heldin High-Tech-Waffen genau wie vampirische Kräfte ein, auch klassische Vampir-Schrecke sollen dabei sein. Bis zum Sommer müssen wir uns noch gedulden. **(mash)**

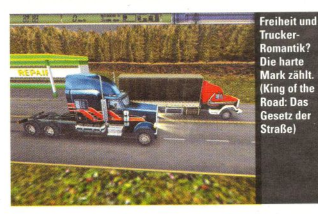
**Necrocide: The Dead must die – Fakten**
**Hersteller: Novalogic**
**Genre: Action**
**Termin: 2. Quartal 2001**
**Internet: www.necrocide.com**



Tja, mein Freund – Dein letztes Stündlein hat geschlagen! (Necrocide: The Dead must die)

GENRE-MIX

# KONVOI AM PC



Freiheit und Trucker-Romantik? Die harte Mark zählt. (King of the Road: Das Gesetz der Straße)

Ascarons Lkw-Simulation (»Rig & Roll«, siehe PCP 4/2001) hat einen Namen: In **King of the Road: Das Gesetz der Straße** müssen Sie als Lkw-Fahrer Ihren Unterhalt finanzieren. Etwas dagegen haben Ihre Konkurrenten und Tempolimit-Fetischisten (also die Verkehrspolizei), die teils mit brutaler Gewalt vorgehen – wundern Sie sich nicht über Kampfhubschrauber und mit Panzerfäusten bewaffnete Gesetzeshüter.

Zu den 150 Kilometern an normalen Straßen kommen weitere 50 Kilometer an Schleichwegen, die durch Wälder und über Gebirgspässe führen. Voraussichtlich schon im Mai nehmen Sie Platz in Ihrem Brummi. **(mash)**

**King of the Road: Das Gesetz der Straße – Fakten**
**Hersteller: Ascaron/ Infogrames**
**Genre: Genre-Mix**
**Termin: Mai 2001**
**Internet: www.ascaron.de**

## KOMMENTAR



**Martin Schnelle**

**Warum bleiben manche Spiele bei Ihnen noch jahrelang in Erinnerung? Wegen der großartigen Grafik? Wegen der tollen Spielbarkeit? Wegen des coolen Szenarios? Bei mir ist es oft die Geräuschkulisse und vor allem die Musik. Nur wenige rühmliche Ausnahmen können mit einer guten Soundkulisse protzen, wie etwa der orchestrale Soundtrack von »Outcast«, der den Vergleich mit professioneller Filmmusik nicht scheuen muss. Gothic ist ein schönes Beispiel dafür, dass sich die elastische Untermalung immer dynamisch aus Spielgeschehen anpasst. Oder der erstklassige Ethno-Pop aus Cryos »Lost Eden«, der mich überhaupt dazu gebracht hat, dieses doch eher mäßige und kurze Adventure durchzuspielen - bis ich dann die Musik auf CD gefunden hatte. Actionreiche Spiele wie »Tribes 2« oder die »C&C«-Reihe haben eine ebenfalls tolle, peitschende Industrial-Music. Verstehen Sie mich nicht falsch: Es geht gar nicht so sehr um den Musikgeschmack, sondern um die Untermalung des Spielgeschehens. Und da dominiert dann doch in der Regel ein sehr einfallsloses, durchschnittliches Gedudel. Meine Bitte deshalb an die Hersteller und Programmierteams: Sorgt bei Euren Spielen doch für wirklich angepasste Musik, epische Meisterwerke und fetzige Klänge!**

> »Einfallsloses, durchschnittliches Gedudel dominiert.«

# CEBIT 2001

**Vom 22. bis 28. März fand Sie wieder statt, die weltgrößte IT-Messe, bei der sich bis auf die Unterhaltungsindustrie alles versammelte, was in der Branche Rang und Namen hat.**

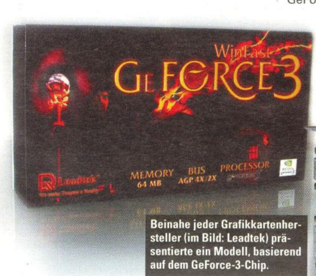
**Die Unterhaltungselektronik, oder in unserem speziellen Fall die Spielehersteller, sind auf der »normalen« CeBit nicht vertreten.** Da die »CeBit Home« im letzten Jahr abgesagt wurde und ihr auch in Zukunft keine großen Erfolgssaussichten eingeräumt werden, bleiben als reine Spielemessen nur noch die E3 in Los Angeles und die ECTS in London übrig. Dennoch: Alle wichtigen Hardware-Hersteller tummelten sich auf der diesjährigen CeBit und zeigten munter ihre neuesten und künftigen Entwicklungen. Ein ausführlicher Bericht erwartet Sie in der nächsten PC-Player-Ausgabe. Im Folgenden wollen wir Ihnen aber jetzt schon eine kurze Übersicht über die interessantesten CeBit-Produkte für Spieler geben.

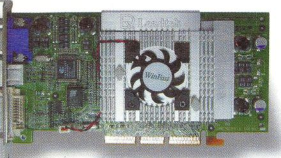
## Grafikkarten

Auch in diesem Jahr gab es in der Halle 9 wieder die interessanteste Hardware zu sehen. Hauptattraktion waren die unzähligen GeForce-3-Demos und -Grafikkarten. Die Hersteller Hercules, ASUS, MSI, Leadtek und Elsa zeigten auf zum Teil riesigen Bildschirmen mit Vorliebe Szenen aus dem »3D Mark 2001-Benchmark«. Es gab aber nicht nur GeForce-3-Grafikkarten zu bestaunen, sondern auch Alternativen. Bei Videologic und Hercules zeigte man etwa erste Modelle mit dem Kyro-2-Chip.

## Details

Die neue Grafikkarte von Videologic heißt »Vivid XS« und trägt den Kyro-2-Chip von PowerVR huckepack. Transform&Lighting beherrscht der neue Chip zwar nicht, dafür ist er in der Lage, das so genannte 8-Layer-Multitexturing zu meistern. Der Vorteil daran: Weniger Berechnungsdurchgänge (passes), gesteigerte Bildqualität im 16-Bit-Modus als ein GeForce-2-Chip und eine angeblich bessere Hidden-Surface-Removal-Funktion (keine Berechnung von unsichtbaren Details). An Speicher wird die Vivid XS 32 MByte besitzen, der Chip- und Speichertakt beträgt 175 MHz und ein TV-Ausgang ist obendrein noch dabei. Preis: 350 Mark. Verfügbar voraussichtlich ab Anfang Mai. Auch Hercules hat eine Grafikkarte mit Kyro-2-Chip im Programm. Die »Hercules 3D Prophet 4500« hat zudem etwas mehr Speicher, nämlich 64 MByte. Dafür wurde – im Gegensatz zur Videologic – auf den TV-Ausgang verzichtet. Die eigentliche Attraktion waren allerdings die GeForce-3-Grafikkarten. Hercules hat auch hier mit der »3D Prophet 3« ein heißes Eisen im Feuer, das mit Anschluss für digitale Displays und TV-Ausgang seine Aufwartung macht. Hersteller Leadtek zeigte ebenfalls eine GeForce-3-Grafikkarte, nämlich die »Winfast GeForce 3«. Dasselbe Bild und noch ein bisschen mehr zeigte ASUS mit seiner Produktpalette. Auch hier gibt es einen GeForce-3-Chip, der auf der »ASUS V8200 Deluxe« verbaut wurde. Nach Informationen eines ASUS-Sprechers ließ sich die Karte übrigens von ihrem Standardtakt-Chip- und -Speichertakt von 200/460 MHz auf stabile 220/520 MHz übertakten. Das Low-Budget-Segment belegt ASUS künftig mit der »ASUS V7100 Magic« und der »ASUS V7100 Pro«. Die Magic-Variante bietet einen GeForce-2-MX-400-Chip (200 MHz Chiptakt/183 MHz Speichertakt), während die Pro-Version einen GeForce-2-MX-200-Chip trägt. (166 MHz Chiptakt/ 175 MHz Speichertakt). Die ersten Grafikkarten mit GeForce-3-Chip erscheinen laut NVIDIA Anfang Mai – ein erster Leistungsvergleich erwartet Sie schon in der nächsten PC Player.




Beinahe jeder Grafikkartenhersteller (im Bild: Leadtek) präsentierte ein Modell, basierend auf dem GeForce-3-Chip.

## Sonstiges

Die Prozessorschmiede AMD präsentierte an ihrem Stand den 1,33 GHz Thunderbird-Prozessor. Einen genauen Erscheinungstermin gab man noch nicht bekannt, aber den Prozessor soll es »so bald wie möglich« zu kaufen geben. In einem kleinen Raum gab es zudem ein frühes Modell des Thunderbird-Nachfolgers »Palomino« zu sehen. Dieser soll im dritten Quartal 2001 auf den Markt kommen. Dessen Nachfolger »Thoroughbred« taucht dann mit noch unbekannter Taktfrequenz in der ersten Jahreshälfte 2002 auf.

Am Toshiba-Stand gab es das erste Notebook mit GeForce-2-Go-Chip zu erblicken. Der »Satellite 2800-500« ist damit ausgerüstet und besitzt darüber hinaus einen Pentium III mit 800 MHz, 128 MB SDRAM, 20 GByte Festplatte, ein 15 Zoll großes TFT-Display und ein eingebautes DVD-Laufwerk. Auf der Kiste liefen einige NVIDIA-Demos und außerdem das Actionspiel »Giants«. Ein paar Grafikfehler gab es aber dennoch zu entdecken – da darf NVIDIA wohl noch etwas an den Treibern feilen.

Am Palm-Stand gab es die Nachfolger des Organizer Palm Vx zu sehen. Neu an den Geräten »m500« und »m505« ist ein Steckplatz für SD (Secure Digital)-Memory-Karten. Entweder erweitern Sie darüber den Speicherplatz oder schließen Zusatzgeräte, wie zum Beispiel ein Modem an. Der m500 wird seiner Monochrom-Darstellung circa 1000 Mark kosten und wiegt 113 Gramm, der m505 mit seinen 139 Gramm rund 1200 Mark. Dafür bietet dieser auch ein integriertes 16-Bit-Farbdisplay. An gemeinsamer Ausstattung haben beide Modelle Palm OS 4.0, vier Megabyte Flash-ROM und die Software »Mobile Internet Kit« mit Browser und E-Mail-Programm. **(jr)**



Bei Palm gab es mit den Modellen m500 und m505 neue Organizer zu bestaunen.

# Gothic™

Die Freiheit ist ein vager Begriff.

Otto von Bismarck








Gothic - Der Comic



Der 13. Krieger









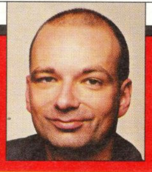




Shoebox ist ein gemeinsames Label von Egmont Interactive und dtp digital tainment pool

SATIRE

# LENHARDT LÄSTERT



**Montag**
Es geht zu Ende, ab heute trage ich nur noch schwarze Socken. War schon wieder auf einer Pressekonferenz mit anschließender Diskussionsrunde »Kann der PC als Spiele-Plattform überleben?«. Dieses Thema ist inzwischen für jeden Fachmesse-Veranstalter so unentbehrlich wie der Bayerische Defiliermarsch für eine Oktoberfest-Blaskapelle. Ich bin besorgt. Muss morgen Chrysanthemen pflanzen.

## »Der PC ist tot.«

**Dienstag**
Der PC ist tot. Meiner zwar nicht, aber man hört und liest es überall. Als ich das letzte Mal den Puls meines kleinen Towers gefühlt habe, pochte die Megahertz-Frequenz noch gesund und kräftig. Angesichts frischer Software macht der Kleine gierig sein Laufwerk-Mäulchen auf und schaufelt fleißig das Happa-Happa auf die Festplatte. Hoffnung?

**Mittwoch**
Wie konnte ich mich nur täuschen lassen? Erkenntnis aus Woody-Allen-Film gezogen: Wir müssen alle sterben. Sie. Ich. Der PC. Irgendwann. Der Himmel kann uns jeden Moment auf den Kopf fallen. Erwäge aktive Sterbehilfe, bringe es aber nicht übers Herz, die Axt ins Tower-Gehäuse zu schmettern. Außerdem ist »Black&White« noch nicht durchgespielt.

**Donnerstag**
Habe heute ein schönes Haydn-Requiem gerippt, meine neue Startmusik beim Hochfahren von Windows. Dudelt elend lange. Aber wenn der PC schon stirbt, dann bitte mit Stil. Grauer Tag. Die Milch ist sauer.

**Freitag**
Mein Farn ist tot. Der PC ist nicht tot, aber es kann sich nur noch um Jahre handeln ... wenn die »Sims« und »Diablos« endlich mal aufhören, sich millionenfach zu verkaufen. Niemand will auf dem PC spielen, PlayStations sind dafür viel, viel besser geeignet. Sagt zumindest Sony. Microsoft hatte früher mal dagegen gehalten, dass ein Windows-PC mit DirectX die beste Spiele-Plattform sei. Seit dem Einstieg ins Videospiele-Geschäft (Xbox) sind die Jungs aus Redmond verstummt. Zusammenhang?

**Samstag**
Habe »Halo« auf der Xbox gesehen. PC-Version erst 2002. Heißt das, dass der PC erst danach tot sein wird? Wäre gut, von wegen höhere Auflösung und Multiplayer. PC-Spiele haben schon ihre Vorteile. Warum geben das Sony oder Nintendo nicht zu? Gibt es etwa nicht <I>nur<I> ehrliche Menschen in der Spieleindustrie?

**Sonntag**
Trauer abgebrochen, habe weder saubere schwarze Socken noch Zeit. Der wöchentliche »Counter-Strike«-Abend kann nicht abgesagt werden. Vielleicht ist der PC nicht tot, sondern hat momentan nur schlechte Publicity und zu viele »Nett, aber nicht richtig toll«-Spiele? Schmetterlinge flattern, Vöglein zwitschern, Totgesagte leben länger.


# PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

| | |
|---|---|
| **CHEFREDAKTEUR** | Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts |
| **REDAKTION** | Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Heinrich Lenhardt (hl, US-Korrespondent) Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw) |
| **FREIE MITARBEITER DIESER AUSGABE** | Roland Austinat (ra), Oskar Dzierzynski (Internet), Christian Daxer (cd), Henrik Fisch (CD, Videos), Manfred Schmidt (Textchef), Volker Schütz (vs), Stephanie Pflamminger (Praktikantin) |
| **PRODUCER** | Angela Fischer |
| **REDAKTIONSASSISTENZ** | Angela Fischer |
| **KOORDINATION** | Stefanie Kußeler |
| **ART DESIGN** | Alexandra Bauer, Michael Groß, Cornelia Pflanzer |
| **TITEL** | Artwork: Legend Interactive<br>Gestaltung: Alexandra Bauer |
| **FOTOGRAFIE** | Josef Bleier |
| **GESCHÄFTSFÜHRUNG** | Stefan Moosleitner |
| **ANSCHRIFT DES VERLAGS** | Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de |
| **PUBLISHER** | Michael Adolf |
| **ANZEIGENVERKAUF** | Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Mediaberater: Maik Euscher, Tel. (089) 450 684 -410, Simone Müller, Tel. (089) 450 684 -44<br>Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106 |
| **ANZEIGEN-DISPOSITION** | Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48 |
| **PRODUKTIONSLEITUNG** | Brigitte Feigel, Harry Bellach |
| **DRUCKVORLAGEN** | Medienservice AG, Kapellenweg 6, 81371 München, Telefon: (089) 747 34 40 |
| **VERTRIEBSLEITUNG** | Werner Hirschberger |
| **VERTRIEB** | MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060 |
| **DRUCK** | MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh<br>**Umschlag**<br>gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)<br>**ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player |
| **SO ERREICHEN SIE UNS** | **Abonnementverwaltung:**<br>PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de<br>**Abonnementpreise:**<br>Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54<br>Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40/ Euro 44,17<br>Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,81<br>**Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 806<br>**Abonnementbestellung Österreich:**<br>Abonnementpreis: ÖS 864,00 (Studenten ÖS 777,23)<br>Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20<br>**Abonnementbestellung Schweiz:**<br>Abonnementpreis: sfr 98,00<br>Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 919 66 11, Telefax (041) 919 66 77<br>E-Mail: abo@thali.ch, Internet: www.thali.ch<br>**Einzelheftbestellung:**<br>PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22<br>Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich. |



Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.
Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme und gedruckten Karten, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige
Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.



Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.

Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

# STAR TREK™ AWAY TEAM

WENN SIE ERWISCHT WERDEN, WIRD NIEMAND SIE RETTEN.
WENN SIE GETÖTET WERDEN, WIRD NIEMAND SIE KENNEN.



**Strategische Teameinsätze.**
**Unbemerkt. Unbekannt. Unaufhaltsam.**



















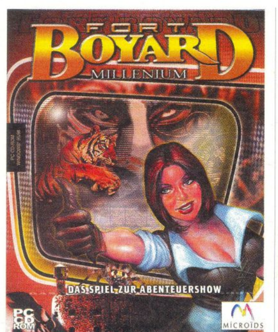
ACTIVISION®

www.activision.de

™, ® und © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. © 2000 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision,Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

# BUGREPORT

**Trotz meist umfangreichen internen Kontrollen und ausführlichen Beta-Tests lassen sich Fehler wohl nicht wirklich vermeiden. Hier lesen Sie, welche Bugs den Programmierern entgangen sind**




Sollten Sie noch irgendwo diese Schachtel sehen, lassen Sie sie stehen. Oder kaufen Sie den Titel, in der Hoffnung auf Wertsteigerung wegen Seltenheitswert ... vielleicht klappt's ja!

## FORT BOYARD

Die gleichnamige Fernsehsendung kennen Sie ja vermutlich. Das dazugehörige Spiel geht noch einen Schritt weiter: Hier ist bereits die Installation ein wahrhaft nervenzerfetzendes Abenteuer ... Durch einen Kopierfehler beim Mastern der CD besteht das Programm nämlich penetrant-beharrlich darauf, dass doch bitte die Original-CD eingelegt werden sollte - obwohl sich diese bereits voller Installations-Tatendrang im Laufwerk befindet. Betroffen sind sämtliche ausgelieferten Produkte, daher hat der Hersteller eine Rückruf-Aktion gestartet und nimmt das Spiel komplett wieder vom Markt!

PATCH AUF CD B

## DIE SIEDLER 4

Eifrig werden weiter Patches für die (bei manchen Spielern gar nicht mehr so wunderbar ankommende) Wuselei herausgebracht; natürlich finden Sie diese auch auf unserer Heft-CD. Neben zahlreichen Verbesserungen und vereinfachter Handhabung wurde auch die Spielstabilität erhöht. So führt unter anderem das Laden eines defekten Spielstandes nicht mehr zum Systemabsturz. Auch die Animationen wurden verfeinert, Zahlenfehler und falsche Statistikwerte in den Menüs korrigiert.

Bleibt zu hoffen, dass die »Siedler 4« nun auch wirklich auf den meisten Rechnern absturzfrei herumwuseln werden.

## JAGGED ALLIANCE 2 – UNFINISHED BUSINESS

Unerledigte Geschäfte? Bei dem Spieletitel war ja fast zu erwarten, dass noch Bugs vorhanden sind. Wurden neue Söldner rekrutiert, nachdem der Laptop repariert war, stürzte das Programm ab. Der Patch behebt dieses Problem ebenso wie Manuels Schleich-Fähigkeits-Verlust beim Aufstieg von Level 5 zu Level 6. Außerdem gibt es jetzt keine Schwierigkeiten mehr, wenn mehr als sechs Söldner rekrutiert werden sollen.




## SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

Sie möchten die Falkenberg-Strecke komplett in einer Meisterschaft absolvieren, aber der Rechner stürzt einfach ab? Nach Installation des Patches können Sie dort entlangbrettern, solange Sie möchten ...

Sie fahren ohnehin alles und jeden in Grund und Boden? Die Computergegner waren Ihnen selbst auf »hard« und »very hard« noch viel zu lasch? Dann dürfen Sie sich freuen, da Ihre Gegner nun eine deutlich größere Herausforderung darstellen.

Manchmal verweigerten einige PC-gesteuerte Wagen das zweite Rennen einer Mehrspieler-Partie, auch dieses Problem wurde behoben. Außerdem wurden einige Verbesserungen bezüglich anderer seltsamer Vorkommnisse bei Mehrspieler-Veranstaltungen sowie der Auswirkungen von Schäden vorgenommen.

Inzwischen ist auch Patch 3.2 erschienen. Dieser ermöglicht nun auch Force-Feedback-Effekte mit dem Microsoft Sidewinder FF (USB) Lenkrad. Laut Digital Illusions, Hersteller des Spiels, verhinderte ein Bug im Microsoft-Gerätetreiber bisher eine angemessene Rüttelei.




## JET FIGHTER 4

Einige ATI-Karten führten zu seltsamen Darstellungen der Menüs und des HUD-Textes. Auch Windows-2000-User werden sich gewundert haben: Manchmal dauerte es über eine Minute, bis das Programm auf eine Tastatureingabe reagierte! Beide Probleme gehören nach Installation des Patches nun glücklicherweise der Vergangenheit an.

Das Problem des stotternden Sounds kann umgangen werden, wenn das Spiel aus dem Start Menü mittels des AutoPlay-Programms gestartet wird.

## DIABLO 2

Eigentlich sollen Patches ja Bugs beseitigen und dafür sorgen, dass ein Spiel fehlerfrei und reibungslos abläuft. Ganz so wie vorgesehen klappt das aber leider nicht immer: »Diablo 2« wurde auf einem Rechner installiert und funktionierte wie geplant. Nach der Installation des Patches 1.05B jedoch ergab sich plötzlich die im Bild dokumentierte Situation, die trotz neuester Treiber nicht mehr zu ändern war; das Spielen gestaltet sich übrigens ohne jegliche Bodentexturen recht schwierig und ist äußerst gewöhnungsbedürftig ... **(st)**




»Hey, den Film kenn ich: Die Nacht der sterbenden Zombies!« Bei diesem Grafikbug wird einem fast schwarz vor den Augen.

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

Weitere Infos & Demo: www.geheimnisderdruiden.de

# Das Geheimnis der Druiden

## ...beende das Ritual, bevor es begonnen hat...

Erscheinungstermin: 23.03.2001

Lüften Sie das Geheimnis um einen rätselhaften Druidenorden und eine Serie grauenvoller Morde. Die Neo-Druiden führen allem Anschein nach Menschenopfer durch, um unglaubliche dunkle Kräfte zu beschwören.

Während dieser Nachforschungen dringen Sie und eine junge Wissenschaftlerin immer tiefer in fast vergessene Geheimnisse aus vergangenen Zeitaltern ein. Mit der Hilfe von abtrünnigen Druiden reisen sie schließlich in der Zeit zurück, um den Schlüssel zur Rettung der Welt an sich zu bringen: die goldene Sichel des Geheimordens.

- über 50 beeindruckende Locations aus Vergangenheit und Gegenwart
- über 360 interaktive Szenen
- Non-lineare Dialogführung
- Hochauflösende 2D/3D-Grafiken
- Mehr als 20 sprechende Charaktere
- 3D-Figuren (bis zu 1000 Polygone)
- Lippensynchrone Dialoge durch phonetische Sprachanalyse
- 5 Stunden Sprachaufnahmen von bekannten Profi-Sprechern
- Umfangreicher Echtzeit-Soundtrack
- Soundtrack und SFX in Dolby Surround




Preview

"...ein sehr spannendes und zudem noch hervorragendes Adventure (...) Die gelungene Story und die gut umgesetzte Atmosphäre ziehen einen sehr schnell in den Bann."




cdv Software Entertainment AG • Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe • tel.: +49-(0)-721-97224-0 • fax: +49-(0)-721-97224-24

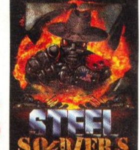
# RÄTSELN UND

**1. PREIS**

## EIN HAND-DESIGNTER

**2. – 6. PREIS**

## JE EIN SPIEL Z: STEEL SOLDIERS




Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 800 MHz, 256 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V7700T 64 MB DDR (GeForce Z GTS), 30,7 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live! Player 5.1, Dexxa Internet-Keyboard), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 99 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!

Raymans Freundin · Ultima-Online-Monster · ...road Tycoon, ...gun · Strategie von Microprose (1994) · Entwickler von Dark Project (2. Wort) · Charakter in Planescape: Torment · Spezial-Item des Barbaren (D2-Erw.) · Action-Adventure v. Rebellion (Die ...) · Ausrüstungsserie (Diablo 2) · Webseite für LAN-Partys (...LAN)

Spaß-Rennserie (Autobahn ...) · Objekt d. Begierde (Z: Steel Soldiers) · neue Einheit bei C &C 3: Feuersturm

Vollversion der PCP 2/2001 · Rennspiel mit Fernlenkautos · Squalls Flamme (Final Fantasy 8) · Kfz.-Kennzeichen f. Elfenbeinküste · sollte man in Dark Project nicht sein · AMD-Prozessor-Fassung

Planet in Z: Steel Soldiers · Programmiersprache · Piratenbar (Monkey Island 4) · Entwickler v. Search & Rescue 2 (1. Wort) · Wochentag (Abk.)

Final-Fantasy-8-Soldaten · wichtiger Posten in Strategie-Spielen · Larry-Erfinder · Adventure-Reihe um einen kl. Zauberer

Alienplanet (Half-Life) · ehemaliger Konsolen-Hersteller · europ. Gütesiegel

neuer Pentium-Prozessor · Spielautomaten-Emulator · Amiga-Emulator · Schauplatz bei Tomb Raider: Die Chronik · Missionsunterteilung in Diablo 2

GeForce-Karte · Actionspiel mit Miniflugzeugen (1. Wort) · Helikopter in Gunship! (...-28N) · Ego-Shooter

gewaltloser Ego-Shooter (Laser ...) · Robotercaptain in Z: Steel Soldiers

Sonderfähigkeit in Neverwinter Nights · Stupid-Invaders-Alien · Internet-domain · Ultima-Onl.-2-Rasse · leichter Jäger bei Starlancer

Crew-Mitglied (Monkey Island 4) · Komprimierungs-Programm · weibl. Fabelwesen · Grafikkarten-Hersteller · russ. Fluss · aufgezeichnete Befehlsfolge · Entwickler v. Titanic (... Interactive)

Virenscanner-Hersteller (Mc...) · Entwickler von Starfleet Command 2 · erste 3D-Beschleunigerkarte (... 3D)

Himmelsrichtung · Welt von Black & White · Zeichen für Tantal

Ultima-Hauptstadt · Schadprogramm (scheinbar nützlich) · fehlt einer Funkmaus

**LÖSUNGSWORT:**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

Einsendeschluss ist der 23.04.2001, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages und der Firma Bigben-Interactive.

# GEWINNEN!

## SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK




**Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.**

ALTERNATE DAS PASST! COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de

PC PLAYER

* Abbildung ähnlich

### Lösung des Kreuzworträtsels aus der letzten Ausgabe ↓04/2001

**Lösungswort: Magisches Erz**

### ↓ Gewinner aus 03/2001

**Air-Brush-PC-Motiv: Star Trek**

Christoph Ende, Hamm

**Je ein Spiel: Star Trek: Away Team**

- Janika Garbe, Köln
- Gerrit Haaker, Münster
- Christian Haase, Blieskastel
- Andrej Kilian, St. Ingbert
- Stefan Kuper, Berlin

# SPIELECHARTS

**Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.**

## PC PLAYER LESER TOP 20

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (2) | BALDUR'S GATE 2 | BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE |
| 2 | (1) | DIABLO 2 | BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE |
| 3 | (3) | DEUS EX | ION STORM/EIDOS INTERACTIVE |
| 4 | (8) | COUNTERSTRIKE | CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET |
| 5 | (7) | STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE | RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION |
| 6 | (5) | NO ONE LIVES FOREVER | MONOLITH/ELECTRONIC ARTS |
| 7 | (6) | GIANTS CITIZEN KABUTO | PLANET MOON STUDIOS/VIRGIN INTERACTIVE |
| 8 | (10) | UNREAL TOURNAMENT | EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE |
| 9 | (4) | FLUCHT VON MONKEY ISLAND | LUCAS ARTS/ELECTRONIC ARTS |
| 10 | (17) | GUNMAN CHRONICLES | REWOLF SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE |
| 11 | (16) | AGE OF EMPIRES 2 | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 12 | (11) | C&C: ALARMSTUFE ROT 2 | WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS |
| 13 | NEU | MECH WARRIOR 4 VENGEANCE | ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT |
| 14 | (–) | HALF-LIFE: GENERATION | CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE |
| 15 | (–) | FIFA 2001 | ELECTRONIC ARTS CANADA/EA SPORTS |
| 16 | NEU | JA 2: UNFINISHED BUSINESS | SIR TECH/INNONICS |
| 17 | NEU | ST: DEEP SPACE 9 – THE FALLEN | COLLECTIVE/KOCH GAMES |
| 18 | NEU | AMERICAN MCGEE'S ALICE | ROGUE ENTERTAINMENT/ELECTRONIC ARTS |
| 19 | NEU | HITMAN: CODENAME 47 | IO INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE |
| 20 | (–) | BALDURS GATE | BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE |

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar 2001

## VERKAUFS-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | DIE SIEDLER 4 | BLUE BYTE/UBI SOFT |
| 2 | (1) | WER WIRD MILLIONÄR? | EIDOS INTERACTIVE |
| 3 | (–) | HALF-LIFE: COUNTER STRIKE | CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE |
| 4 | NEU | SEVERANCE – BLADE OF DARKNESS | CODEMASTERS |
| 5 | (2) | DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 6 | (6) | AMERICA – NO PEACE BEYOND THE LINE | RELATED DESIGNS/DATA BECKER |
| 7 | NEU | HALF LIFE: GENERATION | CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE |
| 8 | (5) | RTL SKISPRINGEN 2001 | THQ/RTL ENTERTAINMENT |
| 9 | (4) | DIE SIMS | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 10 | (3) | COSSACKS EUROPEAN WARS | GSC GAME WORLD/CDV |
| 11 | (2) | DER PATRIZIER 2 | ASCARON/INFOGRAMES |
| 12 | (–) | AGE OF EMPIRES | ENSEMBLE STUDIOS/AK TRONIC |
| 13 | (15) | MONKEY ISLAND COLLECTION | LUCAS ARTS/ELECTRONIC ARTS |
| 14 | (6) | MECH WARRIOR 4 VENGEANCE | ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT |
| 15 | (14) | DIE SIEDLER 3 | BLUE BYTE/AK TRONIC |
| 16 | (18) | NEED FOR SPEED – BRENNENDER ASPHALT | ELECTRONIC ARTS |
| 17 | (–) | NBA LIVE 2001 | ELECTRONIC ARTS/EA SPORTS |
| 18 | (20) | AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 19 | (–) | MOORHUHN 2 | PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INTERACTIVE |
| 20 | (–) | DELTA FORCE 2 | NOVALOGIC/ELECTRONIC ARTS |

Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum: 01.03.-06.03.2001 (Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

## USA-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | THE SIMS | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 2 | (2) | THE SIMS: LIVIN' LARGE | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 3 | NEU | NASCAR RACING 4 | HAVAS INTERACTIVE |
| 4 | (3) | ROLLERCOASTER TYCOON | MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE |
| 5 | NEU | DIABLO 2 | BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE |
| 6 | (–) | ICEWIND DALE | BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE |
| 7 | NEU | AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 8 | NEU | C&C: RED ALERT 2 | WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS |
| 9 | NEU | ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES | MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE |
| 10 | (10) | AGE OF EMPIRES 2 | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: März 2001

## ENGLAND-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? | DISNEY INTERACTIVE |
| 2 | NEU | SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS | CODEMASTERS |
| 3 | (3) | CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01 | SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE |
| 4 | (4) | THE SIMS | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 5 | (6) | THE SIMS: LIVIN' IT UP | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 6 | (2) | DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR | NOVALOGIC |
| 7 | (7) | C&C: RED ALERT 2 | WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS |
| 8 | (9) | HALF-LIFE: GENERATION | CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE |
| 9 | (–) | AGE OF EMPIRES 2 | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 10 | (10) | SIM THEME PARK | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: März 2001

## MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## GEWINNER

Der Preis diesmal von Havas Interactive:

**5X GUNMAN CHRONICLES**

**Gewinner:**

Karlheimz Ammer, Lauchringen
Isabel Bohris, Karlsruhe
Matthias Harbach, Saarbrücken
Markus Klingenberg, Bad Buchau
Kai Mudrack, Hamburg

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.



# ZEITSCHLEIFE

## Es stand in PC Player 5/96

– die Spielewelt vor fünf Jahren




Auf Tauchfahrt mit »Silent Hunter« (3 Sterne).

»Terra Nova«, Action-Taktik-Mix von Looking Glass.

### Sternenhimmel

Premiere in der PC Player: Nach über drei Jahren wurde das Wertungssystem radikal geändert. Statt bis zu 100 Punkte vergab die Redaktion fortan nur noch ein bis fünf Sterne. Lastwagen der Post kippten Berge von Protestschreiben vor dem Verlagsgebäude ab, dennoch dauerte es zwei Jahre bis das alte System wieder eingeführt wurde. Kartografen entschieden inzwischen, die verbliebenen Reste der Leserbrief-Hügel geografisch dem Voralpenland zuzuschlagen. Auch damals wählten Hersteller oft den leichteren Weg und lieferten mit »Civilization 2« und dem »Fantasy General« sowie »Zork: Nemesis« Fortsetzungen bekannter Titel ab. Wirklich originell war hingegen das Kakerlaken-Spiel »Bad Mojo«, bei dem sich der Spieler überraschend im Chitinpanzer einer Küchenschabe wiederfand. Recht ungewöhnlich war auch »Terra Nova« von Looking Glass. **(tw)**



Keine Zwillinge: Beim Adventure »Bad Mojo« (links) spielte man eine Schabe, beim Kollegen »Zork: Nemesis« einen Abenteurer.

»Civilization 2« (links) verbesserte den Aufbau-Klassiker, beim »Fantasy General« entfernte sich SSI von historischen Szenarien.

### DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Civilization 2 (5 Sterne)
2. Fantasy General (5 Sterne)
3. Terra Nova (5 Sterne)
4. Zork: Nemesis (4 Sterne)
5. Bad Mojo (4 Sterne)

### DAMALS GESAGT

»Ich kann mir die Erleichterung bei den Händlern vorstellen: Endlich kein Zweiter Weltkrieg mehr in einem Strategiespiel von SSI.« (Boris Schneider über »Fantasy General«.)

### DAMALS GELÄSTERT

»D wie »Design-Todsünden«: Ein Adventure, bei dem man nicht speichern darf – und dann noch ein Zeitlimit oben drauf.« (Jörg Langer deutet den Namen des Grusel-Adventures »D«.)



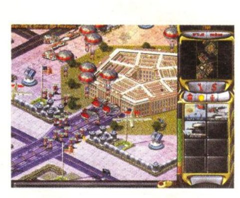







# NACHSPIEL



**Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.**

## KURZBESCHREIBUNG

»Alarmstufe Rot 2« kehrt zur alten Ordnung zurück. Nach wie vor ringen hier Amerikaner und Russen um die Weltherrschaft. Die Perspektive ist wie gewohnt isometrisch, mit echten Innovationen hat sich Westwood wieder einmal zurückgehalten. Dennoch ist es ein unterhaltsames Programm, was an vielen Kleinigkeiten liegt. Ein verbessertes Wegfindungssystem, ein überarbeitetes Kontrollmenü und originelle Einheiten gehören ebenso dazu wie die humorige Hintergrundgeschichte, die mit selbstironischen Videosequenzen aufgepeppt wird.

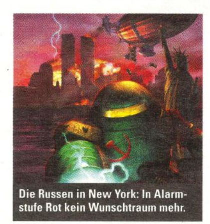
## TESTER-MEINUNG

GOLD PLAYER PC PLAYER

Manfred seufzte erleichtert. Mit isometrischen Perspektiven kommt er bis heute besser zurecht als mit echter 3D-Grafik. Von daher war er froh, dass der alte Blickwinkel beibehalten wurde. Was ihm am meisten gefiel, war das herausragende Design. Jede Mission, es sind allerdings recht wenige, war für ihn eine neue und anspruchsvolle taktische Aufgabe.
Thomas war richtig begeistert. Wie heißt das Zauberwort? Atmosphäre! Selten zuvor hatte er sich über die Hintergrundgeschichte eines Strategiespiels derart amüsiert. Natürlich, so Thomas, waren auch diesmal keine weltbewegenden Neuerungen des eigentlichen Spielprinzips zu vermelden. Aber von vorne bis hinten wären sowohl Grafik, Bedienung wie auch das Multiplayer-Spiel verbessert und noch etliche andere Schwächen ausgemerzt worden.

## HÄNDLER

Laut Tom Meier vom Spielefachgeschäft **PC Fun** verkaufte sich Alarmstufe Rot 2 zwar ganz gut, aber lange nicht so überragend wie noch C&C 3. Damals hatte er sein Geschäft noch eine halbe Stunde eher öffnen müssen, um dem Andrang der Massen Herr zu werden. Diesmal war es nur ein Verkauf unter vielen. Meier erklärt sich dies durch die weitverbreitete Enttäuschung, welche die Fans nach dem nicht so gelungenen C&C 3 durchflutete und sie Westwood-Produkten gegenüber skeptischer machte.
Das Fazit der Kunden war bei Alarmstufe Rot 2 aber deutlich positiver als beim Vorgänger, zudem das Programm auch, wie bei Westwood üblich, so gut wie bugfrei war. Die Stimmung gegenüber der Firma ist ebenfalls besser geworden. Viele Kunden fragen schon heute nach »Emperor: Battle for Dune«, dem nächsten Strategiespiel von Westwood.


Die Russen in New York: In Alarmstufe Rot kein Wunschtraum mehr.

## HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

PR-Manager Bernd Reinartz von Electronic Arts war mit dem Verkauf sehr zufrieden, was bei ungefähr 180 000 abgesetzten Einheiten kein Wunder ist. Westwood hat laut Reinartz in Deutschland immer noch einen sehr guten Namen, der durch's nicht ganz so gute Command & Conquer 3 nur wenig gelitten hat. Zudem seien in Red Alert 2 auch etliche Kritikpunkte des Vorgängers, insbesondere das unausgegorene Multiplayer-Spiel, behoben worden.
Aufgrund der Kopierschutzabfrage gab es anfangs vereinzelt Ladeschwierigkeiten, wie Reinartz offen zugab. Alle betroffenen Kunden konnten ihre CDs in diesem Fall aber problemlos zum Hauptsitz von Electronic Arts nach Aachen schicken und erhielten dann ein neues Exemplar. Reinartz war betrübt, als er von uns erfuhr, dass dies einige unsere Leser gar nicht wußten, da sie von der EA-Hotline falsch informiert worden waren. Eine Zusatz-CD ist bereits in Arbeit und wird im 3. Quartal erscheinen. Emperor: Battle of Dune kommt ungefähr zeitgleich und setzt dann auf eine echte 3D-Umgebung.

## Chart-Erfolge

**Ein Blick in die Charts genügt, und schon weiß man: Westwood wird auch weiterhin Strategiespiele herstellen.**

| | | |
|---|---|---|
| Oktober 2000 | Platz | 1 |
| November 2000 | Platz | 1 |
| Dezember 2000 | Platz | 4 |
| Januar 2001 | Platz | 7 |
| Februar 2001 | Platz | 9 |

## Leser-Charts

**Kein Zweifel: Die C&C-Reihe ist nach wie vor beliebt, auch wenn die Lesergunst etwas nachgelassen hat.**

| | | |
|---|---|---|
| November 2000 | Platz | 3 |
| Dezember 2000 | Platz | 4 |
| Weihnachten 2000 | Platz | 7 |
| Januar 2001 | Platz | 11 |
| Februar 2001 | Platz | 12 |

## LESER

Stellvertretend für viele andere schrieb **Christoph Zetti** aus Mannheim: »Die »realistische« Zukunftsvision ist durch Sprengdelfine, Riesenkranken und Roboterkühe lächerlich geworden.« Auffällig war jedoch, dass Leser, welche diese Einheiten kritisierten, sich das Spiel meist nicht gekauft hatten. **Frank Plawetzki** (E-Mail) hatte Probleme mit dem Kopierschutz: »Jeder CD-Zugriff bescherte mir eine Kaffeepause. Da sich schon viele Leute über das gleiche Problem beschwert hatten, wurde die Software im Laden problemlos zurückgenommen.« **Marcel Kutschke** (Mönchengladbach) wurde es übel: »Die KI ist wie immer zum Kotzen und die Waffenstärke schlecht verteilt. Wer Alarmstufe Rot 2 kauft, hat zu viel Geld oder ihn kann nichts mehr erschüttern.«
**Enrico Groß** aus Welzheim trat der Meckerfraktion entgegen: »Ich war am Anfang sehr skeptisch. Dann hab ich es gespielt und echt toll gefunden. Genau das war es, was ich so geliebt habe an der C&C-Reihe. Einfach Spaß haben und das Spiel genießen.« **Andreas Lange** aus Bückeburg sah es ähnlich: »Was mir besonders gefallen hat, waren die wirklich sehr verschiedenen Parteien mit ihren gut ausbalancierten Einheiten.« Ein weiterer Vertreter der etwa doppelt so großen Lobtruppe ist **Jochen Woywadt** aus Wremen: »Klasse! Keine wirklichen Innovationen, aber eine stimmige Umgebung, eine witzige Story und geile neue Features. Ich streiche C&C 3 aus meiner Erinnerung, daher setzt RA 2 die Erfolgsserie von Westwood fort.« **(uh)**

## WERTUNG

HERSTELLER: Westwood/Electronic Arts
GENRE: Echtzeit-Strategie
Test in Ausgabe: 10/2000
www.westwood.com



Unter uns

# GREG ZESCHUK



Greg Zeschuk ist ein friedlicher Mensch; nie würde er sich über amerikanische Präsidenten mokieren.

Obwohl die Firma Bioware von ihrer »Baldur's Gate«-Reihe inzwischen mehr als 3,5 Millionen Spiele verkauft hat, gehört sie noch immer zu den sympathischsten Entwicklern. Einer ihrer Chefs ist Greg Zeschuk, ein Rollenspieler der ersten Stunde, der sich bei der Präsentation von »Thron des Bhaal« trotz leichter Erschöpfung unseren intimen Fragen stellte.

**Wie, Greg? Du bist erschöpft?**
Na ja, ein wenig. Um sechs Uhr morgens startete unser Flug in Kanada, dann ein Zwischenstopp in London, jetzt zwei Präsentationen hier in München und nachher wieder der Rückflug nach London. Und wenn ich erst an die acht Präsentationen denke, die für übermorgen in Frankreich geplant sind ...

**Lass uns schnell über etwas anderes sprechen. Welches war Dein erstes Computerspiel?**
Das war »Pong«. Ich muss etwa acht Jahre alt gewesen sein, da bekamen unsere Verwandten diese Konsole, die man an den Fernseher anschließen konnte. Was habe ich meine Eltern angefleht, sie doch möglichst oft zu besuchen. Es war eine Autofahrt von fünf Stunden. Wir fuhren hin, ich spielte zwei Stunden Pong und wir fuhren wieder fünf Stunden zurück. Was war ich selig.

**Welches ist das schlechteste Spiel, dass Du jemals gespielt hast?**
»Smurf Adventure« für den Coleco Vision. Es war eigentlich ein »Jump-and-Run«, der Name »Jump-and-Fall« wäre aber besser gewesen. Man sprang und fiel sofort in irgendeinen Abgrund.

**Und das beste Spiel der Geschichte ist für Dich?**
»Wasteland«. Ich mag Rundenstrategie sowieso, und Wasteland war das erste Spiel, in dem man Probleme ganz unterschiedlich angehen konnte. Um in ein Haus zu gelangen konnte ich das Schloss knacken, die Tür mit Dynamit in die Luft sprengen, über den Dachboden einsteigen und so weiter. Es gab auch sonst viele Überraschungen.

**Was war für Dich der größte Moment der Spielegeschichte?**
Als 1981 »Wizardry« erschien. Das weiß ich noch wie heute, ich war damals zwölf Jahre alt. Es mag nicht so gut gewesen sein, aber es war mein erstes Rollenspiel.

**Wie bist Du überhaupt in die Spielebranche gekommen?**
Eigentlich habe ich Medizin studiert und danach medizinische Software entwickelt. Mein Cousin versuchte sich aber schon länger als Computerspiel-Programmierer und 1996 stieg ich bei ihm ein. Unser erstes Spiel war »Shattered Steel«, eine Panzersimulation. Erst vor acht Monaten habe ich dann meinen erlernten Beruf völlig aufgegeben.

## »Ich bin stinkfaul. Am liebsten würde ich nur zuhause sitzen.«

**Dein unangenehmster Charakterzug?**
Ich bin stinkfaul. Am liebsten würde ich den ganzen Tag nur zuhause sitzen und Videospiele spielen.

**Das sagt jemand, der fast fünf Jahre lang zwei Jobs parallel gehabt hat?**
Na ja, meine Arbeit macht mir Spaß. Aber glaub mir, wenn ich könnte, wie ich wollte ... Ein paar Jahre würde ich das schon durchhalten.

**Was hast Du gerade in Deinen Taschen?**
Hm. Meine Brieftasche, meinen Pass. Und eine Speicherkarte für die PlayStation 2. Na so was.

**Worüber beschwerst Du Dich in einem Hotel am ehesten?**
Über flache Kissen. Mein Kissen muss immer schön groß sein.

**Welche Musik sollte bei Deiner Beerdigung gespielt werden?**
Ein melancholisches Lied von Radiohead. Vielleicht »Creep«.

**Ist Bush ein guter Präsident?**
Da ich Kanadier bin, brauche ich mit meiner Meinung nicht hinter dem Berg zu halten: Ich fand sowohl Bush wie auch Gore schlecht. Bush aber ist seinem Beruf überhaupt nicht gewachsen, er kann ihn nicht ausfüllen.

**Gewalt in Computerspielen: berechtigte Sorge oder Hysterie?**
Ich mag es nicht, wenn Spiele Gewalt nur um ihrer selbst willen enthalten. Gute Spiele haben so etwas nicht nötig. Aber die Lebensumstände oder eine schlechte Erziehung haben viel größere Auswirkungen auf Kinder als noch das brutalste Computerspiel.

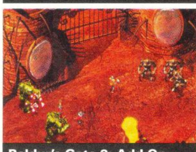
**Bist Du jemals verhaftet worden?**
Nein, ich bin zu raffiniert. Als Jugendlicher bin ich mit einem Motorrad durch einen öffentlichen Park gefahren, und die Polizei hatte schon alle drei Ausgänge versperrt und war zu allem entschlossen. Ich kannte aber einen geheimen Trampelpfad und konnte unerkannt entkommen.

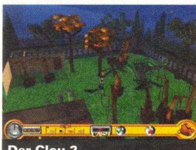
**Onlinespiele: überzogener Hype oder die Zukunft?**
Multiplayer-Spiele haben einen ganz anderen Charakter. In ihnen bin ich immer nur ein kleines Rädchen in einer großen Welt, bei Singleplayer-Spielen aber bin ich der Star, der strahlende Held, alles dreht sich nur um mich. Von daher werden Einzelspieler-Titel niemals aussterben.

### GREGS ALTER EGO

**Wie »Baldur's Gate«-Fans wissen, wurde jedes im Spiel enthaltene Charakterportrait einem Mitarbeiter von Bioware nachempfunden. Gregs Spielfigur ist der chaotische Kämpfer und Dieb Coran, der Baldur's Gate fluchtartig verlassen musste, nachdem er »aus Versehen« die Tochter einer hohen Persönlichkeit geschwängert hatte. Die Ähnlichkeit zum realen Greg ist nicht allzu groß, da er normalerweise nicht geschminkt ist und heute einen Bart trägt, aber er ist es dennoch, glauben Sie uns. Ähnlichkeiten im Lebenslauf von Coran und Greg soll es sogar überhaupt keine geben.**
**Greg ist übrigens, soweit wir wissen, der einzige Entwickler, der auf Presseveranstaltungen mit einer eigenen Kamera herumläuft und Fotos von den Journalisten schießt. Bei der Präsentation des Add-Ons zu »Baldurs Gate 2« (siehe Seite 68) war Greg jedenfalls eifrigst zugange.**

Battle Realms


Baldur's Gate 2: Add-On


Der Clou 2


Diablo 2: Add-On


Star Trek: Voyager: Add-On


Tropico

**DIE BELIEBTESTEN SPIELEHERSTELLER***

1 Microsoft
2 Bioware
3 Lucas Arts
4 Activision
5 Blizzard

*Auswertung von knapp 1000 Leser-Mitmachkarten

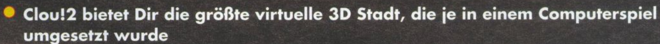
# AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

| TITEL | HERSTELLER | GENRE | TERMIN | INTERNET |
|---|---|---|---|---|
| Alone in the Dark 4 | Darkworks/Infogrames | Action-Adv. | Juni 2001 | www.aloneinthedark.com |
| Anachronox | Ion Storm/Eidos Int. | Action-Rollen. | Mai 2001 | www.ionstorm.com |
| Anno 1503 | Max Design/Infogrames | Wirtschaftss. | 2. Quartal 2001 | www.infogrames.de |
| Anstoss Action | Ascaron/Infogrames | Sport | 2. Quartal 2001 | www.infogrames.de |
| Aquanox | Massive Dev./Ravensburger | Action | 2. Quartal 2001 | www.ravensburger.de |
| Arcanum | Troika Games/Havas Int. | Rollenspiel | 2. Quartal 2001 | www.sierrastudios.com |
| Atlantica | Lonely Cat Games | 3D-Action | 1. Quartal 2002 | www.lonelycatgames.com |
| Baldurs Gate 2: Add-on | Bioware/Virgin Interactive | Rollenspiel | Juni 2001 | www.bioware.com |
| Battle Isle: Darkspace | Blue Byte Software | Action-Strat. | 2. Quartal 2001 | www.bluebyte.de |
| Battle Realms | Liquid/Crave | Echtzeit-Strat. | 3. Quartal 2001 | www.battlerealms.com |
| Capitalism 2 | Enlight Software/Ubi Soft | Wirtschaftss. | Juli 2001 | www.ubisoft.de |
| Clou 2, Der | Neo/JoWood | Adventure | April 2001 | www.jowood.com |
| Comanche 4 | Novalogic/Electronic Arts | Simulation | 2. Quartal 2001 | www.novalogic.com |
| C&C: Renegade | Westwood/Electronic Arts | Action | 3. Quartal 2001 | www.westwood.com |
| Commandos 2 | Pyro Studios/Eidos Int. | Echtzeit-Strat. | Juli 2001 | www.eidos.de |
| Conflict Zone | Masa/Ubi Soft | Strategie | Mai 2001 | www.ubisoft.de |
| Die Gilde | 4 Head/Infogrames | Wirtschaft.Sim. | 3. Quartal 2001 | www.diegilde.de |
| Diablo 2 Expansion Set | Blizzard/Havas Interactive | Action-Rollen. | Juni 2001 | www.blizzard.com |
| Dragon's Lair 3D | Blue Byte Software/Ubi Soft | Action-Strat. | 2. Quartal 2001 | www.bluebyte.de |
| Dragonriders | Ubi Soft | Action-Adventure | Mai 2001 | www.ubisoft.de |
| Duke Nukem Forever | 3D Realms/Infogrames | 3D-Action | 3. Quartal 2001 | www.3drealms.com |
| Dungeon Siege | Gas Powered Games/Micros. | Rollenspiel | 3. Quartal 2001 | www.microsoft.com |
| Earth and Beyond | Westwood/Electronic Arts | Online-SF. | 3. Quartal 2001 | www.westwood.ea.com |
| Elder Scrolls: Morrowind | Bethesda Softworks | Rollenspiel | Herbst 2001 | www.bethesda.com |
| Emperor: Battle for Dune | Intelligent Games/EA | Strategie | 3. Quartal 2001 | www.igl.co.uk |
| Empire Earth | Sierra/Havas Interactive | Echtzeit-Strategie | 3. Quartal 2001 | www.empireearth.com |
| Evil Twin | Ubi Soft | Action-Adv. | September 2001 | www.ubisoft.de |
| Freelancer | Digital Anvil/Microsoft | Action | 4. Quartal 2001 | www.digitalanvil.com |
| Frontierland | JoWood/Boris Games | Strategie | 1. Quartal 2001 | wwwjowood.com |
| Galleon | Confounding Factor/Interplay | Action-Adv. | 1. Quartal 2001 | www.interplay.com |
| Half-Life: Team Fortress 2 | Valve Software/Havas Int. | Action | 2. Quartal 2001 | www.havas.de |
| Halo | Bungie Software/Microsoft | Action | 1. Quartal 2002 | www.microsoft.com |
| Heart of Stone | Pyro Studios/Eidos Int. | Strategie | 4. Quartal 2001 | www.eidos.de |
| Hidden & Dangerous 2 | Take 2 | Action-Taktik | November 2001 | www.take2.de |
| Indepedence War 2 | Infogrames | Action | Mai 2001 | www.infogrames.de |
| Iron Dignity | Artex Software | Action-Strategie | 2. Quartal 2001 | www.iron-dignity.com |
| Loose Cannon | Digital Anvil/Microsoft | Action | 2. Quartal 2001 | www.microsoft.com |
| Mafia | Illusion Softworks/Take 2 Int. | Action | August 2001 | www.take2.de |
| Max Payne | Remedy Ent./Take 2 Int. | Action | Juli 2001 | www.maxpayne.com |
| Mech Commander 2 | Fasa Interactive/Microsoft | Strategie | 2. Quartal 2001 | www.microsoft.de |
| Motor City Online | Electronic Arts | Rennspiel | 2. Quartal 2001 | wwwmotorcityonline.com |
| Neverwinter Nights | Bioware/Virgin Interactive | Rollenspiel | November 2001 | www.bioware.com |
| Operation Flashpoint | Codemasters | Action-Adv. | Juni 2001 | www.codemasters.de |
| Pool of Radiance 2 | Stormfront Studios/SSI | Rollenspiel | Juni 2001 | www.poolofradiance.com |
| Praetorians | Eidos Interactive | Strategie | 4. Quartal 2001 | www.eidos.de |
| Project Eden | Core Design/Eidos | Action-Adventure | 2.Quartal 2001 | www.eidos.de |
| Real War | Rival Int./Simon&Shuster | Strategie | August 2001 | www.rivalinteractive.com |
| Robin Hood: Defender ... | Cinemaware | Action-Strategie | 4. Quartal 2001 | www.cinemaware.com |
| Silent Hunter 2 | SSI/Ubi Soft | Simulation | 2. Quartal 2001 | www.ubisoft.de |
| Sovereign | Ubi Soft | Strategie | November 2001 | www.ubisoft.de |
| Startopia | Mucky Foot/Eidos Interactive | Strategie | 2. Quartal 2001 | www.eidos.de |
| Star Trek: Bridge Commander | Totally Games/Activision | SF-Sim. | 2. Quartal 2001 | www.activision.com |
| Summoner | Volition/THQ | Rollenspiel | 2. Quartal 2001 | www.thq.de |
| The World is not enough | Electronic Arts | Action | 2. Quartal 2001 | www.ea.com |
| Throne of Darkness | Click Entertainment/Havas Int. | Rollenspiel | August 2001 | www.havas.de |
| Tropico | Pop Top Software/Take 2 Int. | Strategie | 2. Quartal 2001 | www.poptop.com |
| Unreal 2 | Epic Megagames/Infogrames | Actionspiel | 2. Quartal 2001 | www.epicgames.com |
| Völker 2, Die | JoWood Prod./Infogrames | Strategie | April 2001 | www.jowood.com |
| V.I.P. | Ubi Soft | Action-Adv. | 4. Quartal 2001 | www.ubisoft.de |
| Warcraft 3 | Blizzard/Havas Interactive | Rollen-Strat. | 2. Quartal 2001 | www.blizzard.com |
| Wizardry 8 | Sir Tech | Rollenspiel | 2001 | www.sirtech.com |

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

# DER CLOU!2

## DIE EINBRUCHSIMULATION



- Clou!2 bietet Dir die größte virtuelle 3D Stadt, die je in einem Computerspiel umgesetzt wurde
- über 60 verschiedene Personen von denen die meisten bereit sind, mit Dir Einbrüche zu begehen
- über 50 verschiedene Fluchtfahrzeuge: LKWs, Sportwagen, etc.
- Plane jeden Einbruch - mit mehreren Komplizen - bis ins kleinste Detail



DER OFFIZIELLE SONG ZUM GAME! WWW.RROFIN.DE
RROFIN »To your Heart«




WWW.CLOU2.COM

neo

www.jowood.com

JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann.

www.neo.at

# DER CLOU! 2

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Neo/JoWood
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.jowoodonline.de
- **Besonderheiten:** Außergewöhnliches Spielprinzip ■ Genialer Fifties-Soundtrack ■ Zwischensequenzen im Printcomic-Stil

**»Lange Finger drehen dicke Dinger« - diese Lebensweisheit kubanischer Zigarren-Rollerinnen findet nun endlich auch in einem Computerspiel Bestätigung!**



Und hinein in den Tante-Emma-Laden. Der bläulich gefärbte Nebel im Hintergrund deutet an, dass es sich hier um die Planungsphase und nicht um den eigentlichen Bruch handelt.

**Sieben Jahre ist es schon her, dass der Original-Clou! alle Möchtegern-Ganoven der Republik zu Höchstleistungen im Ausbaldowern von genau geplanten Einbrüchen im Gentleman-Stil animierte. Nun geht's weiter mit der Steigerung der Kriminalitätsrate ...**

Matt Tucker (der trotz desselben Vornamens nicht mit dem damaligen Matt verwandt ist) wird aus dem Knast entlassen und kehrt heim in eine fiktive Stadt, in der es ständig dunkel ist. Auch sonst ist die Metropole irgendwie außerhalb von Raum und Zeit angesiedelt und erinnert damit entfernt an Batmans Gotham City. Tja, was bleibt Matt übrig: Er frischt ein paar alte Kontakte auf und sieht zu, dass er wieder in seinen erlernten Beruf einsteigt: Einbrecher!

Nach Schwierigkeitsgrad gestaffelte Objekte stehen ihm in genügender Zahl zur Verfügung, aber auch Galgenvögel fangen klein an, weshalb sich zunächst einmal die Tankstelle und der Tante-Emma-Laden anbieten. Später kommen dann Kinos, Hotels, Banken und Ministerien dazu. Wer den alten Clou! noch kennt, weiß schon weitgehend, worum es hier geht: Zunächst einmal steht die Planungsphase an, in der Matt anhand eines sehr naturgetreuen »Modells« ausklamüsert, wie das Ding am besten durchzuziehen wäre.

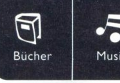
Dazu gehört sowohl die Frage der Ausrüstung (Werkzeuge, Auto) als auch die Beschaffung von eventuellen Komplizen (in den örtlichen Kneipen treiben sich einige viel versprechende Gestalten herum). Hauptsächlich aber bewegt man sich beim Planen innerhalb des fraglichen Gebäudes. Hier gilt es Wächtern auszuweichen, heimlich Türen und Schlösser zu knacken und wertvolles Diebesgut einzusacken, das dann anschließend zum Hehler getragen werden kann. Auch wenn der äußere Eindruck fast an ein Actionspiel erinnert, wäre nichts falscher als das: Der Clou! 2 ist eine Tüftelei reinsten Wassers.

Wo gehen wann welche Wachen? Welche Fenster können risikolos aufgebrochen werden? Wo ist die Hauptbeute versteckt und wie komme ich an sie heran? Gibt es Alarmanlagen, und wer könnte die am besten ausschalten? Das sind die Fragen, mit denen Sie es hier zu tun bekommen. Nachdem die Planung zur Zufriedenheit abgeschlossen ist, wird sie in die Tat umgesetzt (als automatische Sequenz) – hoffentlich haben Sie nun nichts übersehen! Aber keine Sorge, wenn wirklich noch ein Wurm im Apfel war, können Sie den Plan immer noch einmal laden und abwandeln, um einen weiteren Ablauf zu wagen.

Die ungewöhnliche Comicgrafik ist in bester 3D-Manier zoom- und drehbar; zu den spannendsten Fragen wird wohl gehören, wie sie beim Publikum ankommt. In unserer Preview-Version zeigten sich zwar ein paar Hakeleien bei der Handhabung – vor allem, wenn mehrere Diebe im Team waren – aber bis zur Veröffentlichung ist ja auch noch ein wenig Zeit ... **(jn)**

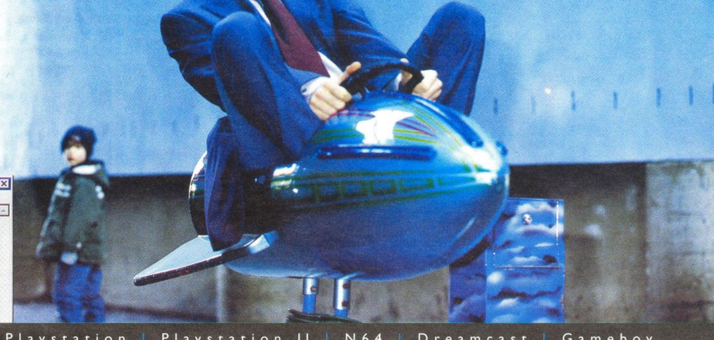

Matt und Bruno stehen vor einem Problem. Das Problem heißt »Alarmanlage«.


Matt schleicht durchs Gewächshaus. Ob die Treppe vielleicht zum Ziel des Einbruchs führt?











PC-Spiele | Playstation | Playstation II | N64 | Dreamcast | Gameboy




# Bei BOL steht, welche Spiele wirklich abgehen.

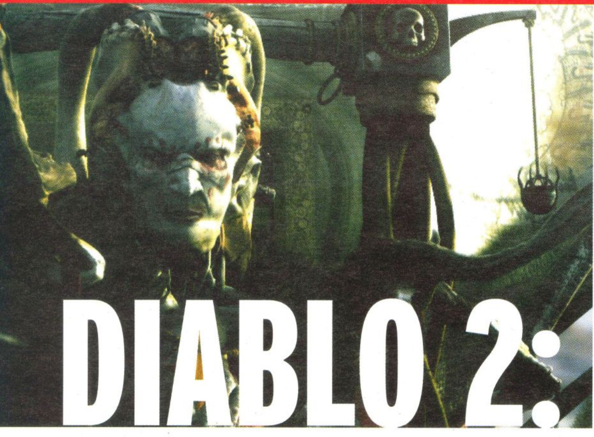
- Spielend überschaubar: alle wichtigen Game-Titel, Plattformen und Konsolen neben Neuigkeiten und Tipps zu Hard- und Software.
- Voll geladen: zahlreiche Game-Specials mit Erklärungen und Hintergründen sowie Tipps und Empfehlungen von Fachmagazinen und der BOL-Redaktion.
- Shoppen up to date: kostenlosen Newsletter abonnieren, Webmiles sammeln und Prämien kassieren.
- Gebühren sparen mit Komfort: keine Versandkosten bei Bestellungen ab 80,– DM.



**My Entertainer**

**bol.de™**

HEUER & SACHSE



# DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blizzard Entertainment/ Havas Interactive
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** Juni/Juli 2001
- **Internet:** www.blizzard.com
- **Besonderheiten:** Komplett neuer Akt mit sechs Quests ■ Zwei neue Charakterklassen: Druide und Assassine ■ Viele neue Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Monster ■ Neue Musikstücke (24 Minuten, mit Live-Orchester eingespielt) ■ Behebt viele kleine Ungereimtheiten des Basisspiels ■ Ermöglicht höhere Auflösung!

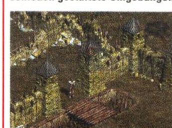
**Diablo ist geschlagen. Aber 'Deckard Bill the Roper' sagt: »Wisset, noble Helden, ihr müsst nun auch Baal besiegen! Rettet die Welt!«**



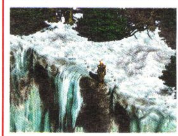
Was für eine grandiose Überraschung: Hier sehen Sie das erste Bild in der 800x600-Auflösung. Blizzard hat das Flehen der Fangemeinde erhört!

## GRAFISCHE VIELFALT

**Obwohl es »nur« ein neuer Akt ist, gibt es verschieden gestaltete Umgebungen zu entdecken:**



Das Hochland wirkt mit vielen Befestigungsanlagen wie ein Schlachtfeld; düster, trist und bedrohlich ...



... dafür erfreuen hier gefrorene Wasserfälle und Bäumchen das vom Schlachtfeld ermüdete Heldenauge.



Im »Frozen River«-Gebiet hingegen wirkt das Ambiente bedrohlich, von den Pelztierchen ganz zu schweigen ...

**Hoher Besuch in der PC-Player-Redaktion: Blizzards Bill Roper präsentierte uns eine bereits sehr weit fortgeschrittene Version des Diablo-2-Add-ons.** Dieses bietet einen komplett neuen Akt, zwei neue Charakterklassen, zwei Videosequenzen, sechs Quests sowie eine Unmenge schicker Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Der neue Spielabschnitt soll in etwa so umfangreich sein wie der zweite Akt des Basisprogramms. Er ist allerdings erst dann zugänglich, wenn Sie Diablo bereits besiegt haben. Erzengel Tyrael schickt Sie in diesem Fall per Portal in die Stadt Harrogath. Ihre Aufgabe in den Landstrichen des Barbarenhochlandes: Finden und besiegen Sie Baal, der mit dem Weltenstein alle Wesen der Welt unterjochen will.

Sämtliche der vielfältigen Neuerungen der Erweiterung kommen erfreulicherweise auch jenen Spielern zugute, die Diablo noch nicht geschlagen haben. Jeder Charakter kann nämlich direkt zum »Expansions-Charakter« umgewandelt werden, allerdings ist dieser Vorgang nicht reversibel. Sobald der Held konvertiert wurde, sind dann aber alle Add-on-Novitäten auch für die ersten vier Akte verfügbar. Das gemeinsame Monsterhordenmorden mit Spielern, die die Erweiterung nicht besitzen, ist dann jedoch nicht mehr möglich.

### Grafikpracht in 800x600

Alle Fans dürfen sich freuen: Blizzard hat auch den letzten Kritikpunkt an Diablo 2 ausgemerzt. Sobald das Add-on installiert wurde, erstrahlt das Spiel in 800x600er-Auflösung! Laut ersten Aussagen der Entwickler wird diese dann auch für die ersten vier Akte möglich sein. Die Übersicht wird dadurch vergrößert, heraneilende Monster lassen sich somit früher erkennen und dadurch effektiver bekämpfen. Die Hardwareanforderungen steigen dadurch allerdings, daher wird die höhere

## DIE BEIDEN NEUEN; HOFFNUNG FÜR DIE WELT

### DRUIDE:



Als eine Mischung aus Totenbeschwörer und Zauberin kann er sowohl die Elemente kontrollieren als auch Geschöpfe herbeizaubern: Raben, Wölfe oder Bären beschäftigen dann seine Gegner. Die »Vines« sind weitere seiner Kreaturen, die Leichen verzehren und den Helden dadurch mit Leben oder Mana versorgen. Eine Spezialfähigkeit des Druiden ist es, seine Gestalt zu verändern: Als »Werbär« steigern sich die Hitpoints um 120 Prozent und der verursachte Schaden wird um 50 Prozent erhöht. Als »Werwolf« hingegen wird der Charakter schneller und wendiger.

Fertigkeiten-Auswahl:
- Fissure: Direkt unter den Monstern entstehen mehrere kleine »Höllenfeuer-Löcher«, die Feuerschaden verursachen.
- Armageddon: Lässt mächtige, brennende Kugeln vom Himmel regnen.
- Twister: Kleine Wirbelstürme umschwirren und verletzen die Gegner.
- Cyclone Armor: Schützt vor Gift, Kälte, Feuer und Blitzschäden.

### ASSASSINE:



Die Assassine ist eine hervorragende Nahkämpferin mit faszinierender Technik: Mit jeder gelungenen Attacke »lädt« sie ihre Schläge auf, mit jedem Treffer steigert sich dann der verursachte Schaden. Drei Aufladungen sind möglich, dann wird die gesammelte Energie mit einem von vier möglichen »finishing moves« ausgelöst, wobei der verursachte Schaden beträchtlich ist. Besonders interessant dabei: Verschiedene Attacken lassen sich miteinander kombinieren, so kann sich die Assassine mit Feuer- und Kälteschlägen aufladen, und dann per finishing move gleichzeitig heftigen Feuer- und Kälteschaden anrichten.
Ihre Spezialität sind psychische Fähigkeiten und Fallen, in die sie ihre Gegner hineinlockt.

Fertigkeiten-Auswahl:
- Psychic Hammer: Wirft Monster zurück.
- Shadow Warrior: Doppelgängerin, die jene Skills einsetzt, welche die Assassine gerade aktiviert hat.
- Shadow Master: Doppelgängerin, die fast alle Attacken der Assassine beherrscht und völlig eigenständig kämpft.
- Blade Shield: Ein Schild aus fliegenden Messern beschützt die Heldin.

Erfreulicherweise bringt beim Druiden ein Skillpunkt, der nur benötigt wurde, um einen höherwertigen Skill zu erhalten, für den besseren noch zusätzliche Boni. Es werden somit keine Fertigkeitspunkte mehr »unnütz« vergeben. Aber auch die Assassine wird sicherlich für viel Spielspaß sorgen!



Der Druide (in der Bildmitte in Werwolf-Form) sorgt für Action, obwohl seine Wölfe soeben vergiftet wurden. Gut, dass er neue erschaffen kann!


Drei Barbaren und eine Assassine tummeln sich im fünften Akt. Einen Helden jedoch hat die Anstrengung leider schon dahingerafft ...


Die Assassine in ihrem Element. Hier sehen Sie auch drei der neuen Monster: Moon Lord (vorne), Overseer (dahinter) und Frozen Abyss (liegend).

Grafikeinstellung nur für flotte Rechner empfohlen. Wie stark sich diese Änderung auf die Spielbarkeit im Battle.net auswirken wird, bleibt abzuwarten.

### Perfekte Seelsorge

Blizzard hat sich aber auch die anderen Wünsche der Fans wirklich zu Herzen genommen. Vorbei sind zum Beispiel die Zeiten, in denen sich der Spieler kopfschüttelnd die Angebote der Händler in den höheren Schwierigkeitsgraden ansah; zukünftig wird dort zumindest das angeboten, was auch im vierten Akt erhältlich ist. Nach wie vor lassen sich allerdings die besten Items nur finden, nicht käuflich erwerben. Nach Installation des Add-ons werden auch die Set-Items nicht mehr so weit verstreut sein; somit ist es einfacher, Sets zu komplettieren. Außerdem aktiviert sich ein Teil des Bonus' schon dann, wenn erst zwei Items vorhanden sind. Die Anzahl der Sets wird in etwa verdoppelt, die Setstärke an sich soll dabei deutlich gesteigert werden. Wer dann in Sammelleidenschaft gerät, kann sich freuen: In der Schatzkiste ist demnächst doppelt soviel Platz vorhanden. Ganz bewusst wurde der Stauraum nicht noch weiter vergrößert, da der Spieler immer noch dazu gezwungen sein soll, Entscheidungen zu treffen und sich auf bestimmte Arten der Ausrüstung festzulegen.

Auch alle Totenbeschwörer dürfen bald erleichtert aufatmen: Vermutlich noch vor dem Add-on wird ein Patch das Wegfinde-Problem der Necro-Geschöpfe beheben. Wenn die Kreaturen ihren Meister dann blockieren, kann er einfach durch diese hindurchmarschieren!

### Neue Items braucht der Held

Mit dem Add-on werden den Helden jede Menge frische Waffen geboten, wobei manche charakterspezifisch sind und auch wirklich nur von der jeweiligen Klasse verwendet werden dürfen: Die Zauberin etwa erhält »globes«, magische Einhandwaffen mit Zauberfähigkeiten, die Paladine schwenken spezielle Schilde, während der Druide ganz eigene Kopfbedeckungen, etwa den Wolfshelm, tragen darf.

Die Zahl der magischen Items wird stark erhöht. Standen im Basisprogramm noch 200 Eigenschaften für magische Gegenstände zur Verfügung, werden durch die Erweiterung nochmals 600 hinzukommen, die sich natürlich mit den bereits vorhandenen kombinieren lassen. Dadurch entsteht eine ungeheure Vielzahl möglicher magischer Ausrüstungsgegenstände. Ein Beispiel für eine neue Eigenschaft ist »honorable«: Die Qualität des Gegenstands (etwa die Stärke einer Rüstung) steigt dabei mit der Erfahrung des Charakters an.

Bisher konnte eine Waffe verstärkte Wirkung gegen Untote haben, nun werden auch solche mit besonderem Schaden gegen Dämonen (Fallen, Fetish und ähnliche) zu finden sein.

Ausrüstungsgegenstände können mit Zauberspruchanwendungen aufgeladen sein, die Sie dann wie gewohnt per Mausklick auslösen. Sind die Charges verbraucht, genügt eine Reparatur und schon können Sie fröhlich weiterzaubern.

Kennen Sie das Problem? Sie laufen zwar vornehmlich mit Schwert und Schild durch die Gegend, möchten aber im Gefecht mit üblen Zwischengegnern lieber Ihre gigantische Axt einsetzen? Mit dem installierten Add-on kein Problem mehr: Sie haben direkten Zugriff auf zwei verschiedene Waffensets und können diese mit einem einzigen Mausklick wechseln!

Explodierende Potions sollten Sie demnächst ruhig mal ausprobieren: Diese fallen Ihnen nämlich nicht mehr einzeln, sondern als Sammlung von bis zu 20 Stück vor die Füße. Und da lohnt sich der Einsatz durchaus ... Auch den Söldnern dürfen Sie in Zukunft ruhig ein wenig mehr Beachtung schenken: Diese bisher nicht allzu widerstandsfähigen Begleiter lassen sich neuerdings mit Rüstungen und Waffen ausstaffieren; so bleiben Ihnen die angemieteten Mitstreiter länger erhalten. Sind die tapferen Begleiter dennoch mal angeschlagen, reichen Sie einfach einen Heiltrank rüber, und schon kann der Söldner wieder eifrig im Kampf mitmischen. Auch alle Kleinod-Sammler dürfen sich freuen: Es gibt einige neue Items, die in gesockelte Gegenstände (dazu gehören dann auch Rüstungen) eingesetzt werden können. Haben Sie sich bisher →

→ beim unverhofften Ableben immer über den Verlust der Erfahrungspunkte in den höheren Schwierigkeitsgraden geärgert? Sie können sich freuen: Demnächst verlieren Sie nur noch die Hälfte der eigentlichen Punktzahl, falls Sie Ihre Leiche nach dem Ableben wieder zurückerobern können! Bei diesen vielfältigen Verbesserungen bleibt allen Fans eigentlich nur noch, sich teuflischer Vorfreude hinzugeben, zumal das Add-on voraussichtlich schon ab Ende Juni verfügbar sein wird. **(st)**



Beeindruckende Effekte erwarten Sie!



Der Druide mit seinem Hausbär. Kleine Vulkanlöcher sorgen für heimelige Gemütlichkeit, trotz der Monster und des leise rieselnden Schnees ...

## DIE ZUKUNFT IM BATTLE.NET

**Gut gelaunt gab Bill Roper Auskunft über Blizzards Pläne mit dem Battle.net.**

**PC Player: Nach wie vor beschweren sich viele Spieler über die Lags im Battle.net. Mit dem Erscheinen des Add-ons wird die Spielerzahl wohl erneut sprunghaft ansteigen. Was plant Blizzard, um die Probleme in den Griff zu bekommen?**

**Bill Roper:** Verbesserungen sind besonders bei der Zusammenarbeit zwischen Telia (schwedische Telekom, Host der europäischen Server) und den jeweiligen Providern geplant. Auch die Probleme der T-online-Kunden sind uns bekannt und wir werden versuchen, die Situation zu verbessern.

Wir werden in allen Realms zusätzliche Server installieren, um einen reibungslosen Spielbetrieb zu gewährleisten. Allein im Asia-Realm sind bisher 125 Server aktiv. Hier werden nochmals 100 hinzukommen. Dadurch soll die große Zahl der Koreaner, die sich bisher auf den amerikanischen und europäischen Realms tummelt, verringert werden. Der Spielbetrieb wird also wesentlich entlastet und die Gefahr der Lags reduziert.

**PCP: Werden denn die grafisch aufwändigen Zaubersprüche der neuen Helden nicht für noch mehr Lags sorgen? Totenbeschwörer und Zauberin sind ja teils schon recht ungern gesehen im Battle.net.**

**BR:** Um derlei Probleme zu verhindern, haben wir Zaubersprüche mit »delay time« eingeführt. Einmal ausgesprochen, kann der Spruch für eine gewisse Zeit nicht mehr aktiviert werden. Dafür verursachen die Sprüche aber primär einen stärkeren Schaden. Dadurch müssen nicht allzu viele Animationen zeitgleich berechnet werden und die Serverbelastung wird verringert.

**PCP: Es führte zu einigem Unmut, dass die Ladder zu Anfang des Jahres zurückgesetzt wurde. Vor diesem Datum erschaffene Helden werden in der neuen Liste nie auftauchen. Ist das nicht den Spielern gegenüber unfair?**

**BR:** Ganz so problematisch sehen wir das nicht, zumal die Ladder auch nicht die Bedeutung wie etwa bei Starcraft besitzt. Bei der Diablo-2-Ladder steht nicht der ganz oben, der als geschickter Spieler taktisch klug vorgeht, sondern derjenige, der am schnellsten sehr viele Erfahrungspunkte sammelt. Manche Spieler betrieben das sogar als »Teamsport« und pushten einen ihrer Charaktere, indem sie diesen immer wieder in Spiele springen ließen, wo er nur noch Diablo zu erledigen hatte – manchmal bis zu Hundert Mal am Tag. Gekoppelt mit Erfahrungsschreinen, welche die Mitglieder für ihn gesucht hatten, stieg der Barbar damit so schnell in der Ladder empor, dass er diese bereits ein paar Tage nach dem Reset als Level-80-Charakter anführte.

Ein Platz in der Ladder sagt also kaum etwas über die wahre Stärke eines Spielers aus, auch wenn viele es bedauern, mit ihren alten Helden nicht in der neuen Liste vertreten zu sein.

**PCP: Wird es im Add-on eine geheime Quest geben, vergleichbar mit dem Kuh-Level in Diablo 2?**

**BR:** Kann ich nicht sagen. Mir hat zumindest niemand etwas davon erzählt. Was nicht heißen muss, dass nicht etwas in dieser Art ohne mein Wissen eingebaut wurde.

**PCP: Vielen Dank für das Gespräch!**

# WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

**Blizzards Strategiespiel ist nach einigen Querelen wohl wieder auf dem rechten Weg. Hier lesen Sie den aktuellen Entwicklungsstand.**



Bäume werden nicht länger als Rohstoff benötigt, lassen sich aber aus taktischen Gründen abholzen ... und wieder anpflanzen!

Ein wackerer Spieler benötigt zwei Ressourcen: Gold und (als Arbeitstitel so genannt) »Mana-Steine«. Diese Steine erhalten Sie beispielsweise für Erkundungen oder für das Erschlagen von Monstern. Beim Herumstreunen werden Sie öfters auf NPCs treffen, mit denen aber weder Geschäfte noch Gespräche möglich sind. Es handelt sich um Monstergruppen, die erst besiegt werden müssen, damit Sie Zugang zu einem Bonus (beispielsweise Schatzkiste oder Heilquelle) erhalten. Die NPCs sind oft strategisch plaziert, etwa, um zwei Spieler so lange voneinander zu trennen, bis beide stark genug sind, um sich in die Schlacht zu begeben; eine Überfalltaktik wird dadurch erschwert.

Bei sämtlichen Kämpfen spielen Ihre Helden eine entscheidende Rolle. Diese mächtigen Einheiten sammeln Erfahrung und werden in der Kampagne von einer Mission in die nächste übernommen. Mit jeder Entwicklungsstufe gewinnen sie neue Fähigkeiten hinzu. Die Kämpfe konzentrieren sich auf diese starken Helden, daher ziehen Sie nicht länger mit einer großen Einheitenzahl durch die Gegend.

Der Spieler wird mit dem leistungsstarken Editor selbst Karten erschaffen können. Im Gegensatz zu dem Editor des Vorgängers können per eigenem Script dann sämtliche denkbaren Ereignisse in die jeweilige Mission eingebaut werden.

Leider ist bisher noch immer nicht ganz absehbar, in welche Richtung sich das Gameplay entwickelt und wieviel Spielspaß die Verknüpfung von Rollenspiel- und Strategie-Elementen letztendlich wirklich bereiten wird.

Als geplanter Veröffentlichungstermin wurde das Ende dieses Jahres genannt. In Anbetracht der bisherigen berühmt-berüchtigten Termintreue von Blizzard darf daran aber ein wenig gezweifelt werden ... Üben wir uns also in Geduld! **(st)**

# Cossacks

## - European Wars

Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen, Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- bis zu 7 Spieler im LAN oder Internet
- Formationenbildung der Truppen
- 17. und 18. Jahrhundert
- Erobern von gegnerische Zivilisten und Gebäuden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerator
- Große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten

## Auch die Presse ist begeistert:




"Kein RTS-Fan sollte sich dieses Spiel entgehen lassen" **89%**




Cossacks "... besticht durch die Liebe für's geschichtliche Detail"

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE u. AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das alles..." 12/2000 Gamblexx




April 2001

"Mit Cossacks beginnt eine neue Ära der Echtzeit-Strategiespiele" **92%**

"Dieses Spiel definiert strategische Schlachten neu" April 2001 **95%**

PC Home Gold Award




"Die Grafik ist beeindruckend" **93%** April 2001




April 2001

"Ich hätte nicht gedacht, das einmal sagen zu müssen, aber "Age of Kings" wurde vom Thron abgelöst"

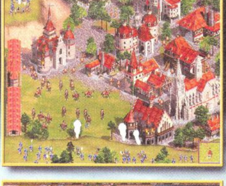



März 2001

"Das ist genau das, was ich von einem strategischen Kriegsspiel erwarte"

PC GAMER April 2001

"Cossacks wird Sie für unzählige Stunden an den Bildschirm fesseln"





Weitere Infos im Internet: www.cossacks.de




Jetzt im Handel!

# BATTLE REALMS



Am unteren Bildrand ist das Baumenü zu sehen, aber die Arbeiter haben derzeit ganz andere Sorgen. Hurtig flitzen sie zum Brunnen, um das Feuer zu löschen, bevor es sich weiter ausbreiten kann.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Liquid/Crave
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** www.battlerealms.com
- **Besonderheiten:** Weniger Produktion, mehr Schlachten-Taktik ■ 4 Clans mit Helden und trainierbaren Einheiten ■ Alternatives Ressourcen-Modell ■ 3D-Terrain wirkt sich auf Sichtweite und Kämpfe aus

## Im Osten was Neues: Der Echtzeit-Eastern von C&C-Veteran Ed Del Castillo bringt Bewegung ins verkrustete Strategie-Genre.

**Echtzeit-Strategen auf der Suche nach dem Sinn des Lebens. Immer die gleichen Rohstoffe baggern und Kanonenfutter-Einheiten in Massenproduktion fertigen – das kann doch nicht alles gewesen sein?**

Ed Del Castillo sollte eine Therapiegruppe für deprimierte Strategiespieler leiten. Der Chef von Liquid Entertainment versprudelt während der Vorführung seines neuen Werks so viel Enthusiasmus, dass selbst Spiele-Zynikern weich ums Herz wird. Bei »Battle Realms« kämpfen vier Stämme um die Vorherrschaft in einer fiktiven Variante des Fernen Ostens. Dragon-, Serpent-, Wolf- und Lotus-Clan haben jeweils spezielle Einheiten und spielerische Stärken. Sie bauen die Heimatbasis aus, stellen Armeen zusammen und steuern Ihre Truppen in Echtzeit-Schlachten. Das klingt nicht gerade wie das innovativste Prickel-Konzept seit der Ming-Dynastie, aber das Programm steckt voller origineller Detailideen, die ernsthaft Spaß machen könnten.

### Unbefleckte Empfängnis

Spielfiguren werden in Battle Realms nicht einfach »gebaut«, sondern im Rahmen

**»Voller origineller Ideen, die ernsthaft Spaß machen könnten.«**

## DIE AKTE DEL CASTILLO

Der 31-jährige Projektleiter von Battle Realms ist ein alter Hase in der Strategiespiel-Szene. Bei Westwood war er als Produzent für die Welterfolge »Command & Conquer« und »Alarmstufe Rot« verantwortlich. 1997 folgte ein abenteuerlicher Abstecher zu Electronic Arts, wo er vorübergehend »Ultima 9: Ascension« betreute. Anfang 1999 gründete Del Castillo zusammen mit Mike Grayford, einem weiteren Ex-Westwood-Mitarbeiter, seine eigene Firma Liquid Entertainment. »Battle Realms« ist das Erstlingsspiel des derzeit 15-köpfigen Teams.

Mit Battle Realms kehrt Ed »C&C« Del Castillo ins Strategie-Genre zurück.


Bogenschützen und Alchemisten sind bei Distanzangriffen stark. Im Nahkampf würden wir unser Urlaubsgeld aber auf die anrückenden Schwertkämpfer verwetten.


Durch Besuche von Trainingsgebäuden werden aus biederen Bauern gefährliche Spezialeinheiten.

natürlicher Fortpflanzungs-Aktivitäten automatisch geboren. Die Reproduktionsrate kann mit Zaubersprüchen angeheizt werden, hängt aber im Wesentlichen von der Größe Ihres Stammes ab. Je zahlreicher die Bevölkerung, desto langsamer entsteht weiteres Personal. Einem angeschlagenen Gegner fällt es damit relativ leicht, sich zu regenerieren. Andererseits müssen sich Spieler mit gut ausgebauter Population genau überlegen, was sie mit ihren Mannen anstellen. »Wir wollen nicht, dass Du gewinnst, nur weil Du schneller produzierst als Dein Gegner – Du sollst ihn überlisten«, begründet Del Castillo die Abkehr von Massenfertigungs-Orgien à la »Starcraft«. Die genaue Überbevölkerungs-Schwelle muss in Testspielen noch ermittelt werden, wahrscheinlich wird die Obergrenze bei etwa 50 Einheiten liegen.

### Für das Leben lernen wir

Die »Allgemeinbildung« eines neuen Clan-Mitglieds beschränkt sich zunächst auf Landwirtschaft und Bauaktivitäten. Drückt man dem Arbeiter einfach ein Schwert in die Hand, endet das nur in Selbstverstümmelung – Möchtegern-Soldaten müssen erst einmal die Schulbank drücken. Die Fortbildungsmaßnahme in einem Trainingsgebäude dauert ein Weilchen und verschlingt Extraportionen der Rohstoffe Reis und Wasser. Durch zusätzliche Studiengänge in anderen Ausbildungshütten züchten Sie allmählich wertvolle Super-Einheiten heran. Schickt man zum Beispiel einen Bogenschützen in die Feuerwerk-Fabrik, so hat er danach Feuerpfeile in seinem Inventar stecken.

Sie können regelrechte Ausbildungsketten bilden, bei denen die »Neugeborenen« automatisch von der Geburtshütte in ein bestimmtes Trainingsgebäude marschieren. Lassen Sie aber genug Zivilisten für die Bewirtung der Felder übrig, sonst bleibt der Reistopf kalt. »Eine Einheit mehr im Militär bedeutet eine Einheit weniger im Feld«, warnt Del Castillo, der gängiger Ressourcen-Modelle überdrüssig ist: »Ich kann kein Holz mehr sehen«. Sie brauchen weder Baumstämme noch Gold für die Produktion, dafür aber reichlich Reis und Wasser. Beide Rohstoffe wuchern und sprudeln in natürlicher Form auf der Landkarte. Reis lässt sich auch kultivieren, benötigt dann aber mehr Bewässerung, um bis zur Erntereife zu gedeihen. Wasser ist nicht nur zum waschen da, sondern löscht auch fröhlich flackernde Feuerchen. Brände breiten sich bei Holzgebäuden und Wäldern nämlich rasch aus.

**»Die Geisha verführt gegnerische Zivilisten.«**

### Ressourcen zum wiehern

Als extrem coole Neben-Ressource gibt es Pferde. Ross und Reiter sind nicht fest miteinander verwachsen; sobald ein Feind aus dem Sattel geschossen wurde, lässt sich das verwaiste Tierchen entwenden. Geklaute Klepper sind bereits domestiziert, in freier Wildbahn herumtrabende Exemplare müssen dagegen erst gebändigt werden. Nicht jeder ist zum Pferdeflüsterer geboren, doch nach ein paar Versuchen wird Fury schließlich zahm. Unser neuer vierhufiger Freund dient wahlweise als Arbeitstier (schnellere Reis/Wasser-Förderung) oder Kavallerie-Untersatz.

### Schluss mit Wegwerf-Einheiten

Verwundete Soldaten regenerieren langsam, aber sicher ihre Lebensenergie. Droht eine Schlacht mit schlimmen Verlusten zu enden, ist der taktische Rückzug äußerst sinnvoll – die Zeit heilt schließlich alle Wunden. Neben der Gesundheits-Anzeige ist bei vielen Einheiten auch ein Ausdauer-Balken sichtbar. Zwei Fortbewegungsarten stehen zur Wahl. Anstelle des gemütlichen Laufschritts können Ihre Jungs einen beherzten Sprint hinlegen, doch stetes Flitzen zehrt an den Kraftreserven.

### Mit Zen und Zartgefühl

Jede militärische Einheit verfügt neben ihrer Standardattacke über eine Spezialfähigkeit. So können Sie den Musketen-Schützen zum →


Jeder der vier Stämme hat andere Spezialeinheiten. Die Herren mit den dicken Hämmern sind Plattmacher des Wolf-Clans.

### PFERDE-FLÜSTERER


Bis ein Wildpferd gefangen ist, landen unsere Arbeiter ein paar Mal auf dem Allerwertesten.


Der Aufwand lohnt sich. Gezähmte Gäule sind sowohl bei der Ernte als auch im Kampf eine Hilfe.



Die 3D-Wälder strotzen vor Chlorophyll-Frische und bieten heranpirschenden Truppen etwas Tarnung.

→ Wächter umfunktionieren: Solange er in diesem Modus still steht, erhöht sich die (auch von Höhe und Terrainart abhängige) Sichtweite. Am originellsten ist zweifelsohne das Talent der Geisha, welche gegnerische Zivilisten verführen kann. Die verliebten Jungs verraten nach erfolgter Betörung die Position ihrer Truppen und können später auf Abruf konvertiert werden. Ein solcher Maulwurf ist besonders nützlich, wenn er zwischenzeitlich zum Soldaten ausgebildet wurde.

### Von Yin zu Yang

Sie können auch Erweiterungen für bestimmte Einheitentypen erwerben, um beispielsweise Angriffs-Boni oder mehr Geschwindigkeit zu erhalten. In »Age of Empires« erkauft man solche Forschungsresultate mit Ressourcen. In Battle Realms setzen Sie dagegen Yin- und Yang-Punkte ein. Das klingt nach einer Vorspeise von der Sushi-Bar um die Ecke, ist aber die spielerische Interpretation fernöstlicher Weltanschauungs-Symbolik. Das Yin repräsentiert die dunkle, passive Kraft; das Yang ist der helle, aktive Gegenpart. Yin schießt ins Kraut, wenn Sie im Spiel »böse« Taten vollbringen (Zivilisten abmurksen, heimtückische Ninja-Attentate ausführen, und so weiter). Mit Ehre verbundene Aktionen (Einheiten heilen, Samurai stirbt heldenhaften Seppuku-Tod) lassen dagegen das Yang wuchern. Ihre Handlungen werden in diese Moral-Waagschalen geworfen:



Lieber angeschlagen abhauen, als heldenhaft sterben – schließlich heilen die Soldaten im Laufe der Zeit.

Wer zum Beispiel mehr heilt als meuchelt, hat einen Überschuss an Yang-Punkten. Das bringt Ihnen aber nur etwas, wenn Sie einen der »guten« Stämme wie den Dragon-Clan steuern. Ein »böses« Volk wie der Serpent-Clan kann sich nur von dunklen Yin-Punkten feine Upgrades kaufen. »Wir wollen die Leute dafür belohnen, wenn sie ihre Spielweise dem Naturell ihres Clans anpassen«, erklärt Ed Del Castillo den rollenspielerisch anmutenden Kniff.

### Volle Helden-Kraft voraus

Sie müssen Ihre Yin- oder Yang-Überschüsse nicht in Truppen-Upgrades stecken: Wer die Punkte auf dem Konto stehen lässt, boostet damit seine Helden, die in Battle Realms' mythischer Fernost-Welt unter der Berufsbezeichnung »Zen-Meister« ihrem Handwerk nachgehen. Diese Prachtburschen verfügen über bis zu drei Spezialtalente, deren Stärke durch Yin-Yang-Punkte in mehreren Stufen ausgebaut wird. Battle Realms verwendet eine 3D-Grafik-Engine, die neben hübschen Detaileffekten auch handfeste spielerische Vorteile beschert. Höhenunterschiede wirken sich direkt auf Sichtweite und Kampfwerte aus, in den Wäldern können Einheiten richtiggehend versteckt werden. **(hl)**

## GEBÄUDE DES DRAGON-CLANS

**Spezial-Einheiten werden in »Battle Realms« nicht produziert, sondern ausgebildet. Sie stecken arglose Zivilisten in Trainingsanstalten, um wenige Leistungskurse später Speerträger, Samurais und Konsorten zu erhalten. Diese nahezu vollständige Gebäudeliste des Dragon-Clans gibt einen kleinen Vorgeschmack auf die Fortbildungs-Feinheiten.**

**Dojo**
Diese Fakultät macht aus harmlosen Bauern Schwert- und Speerträger, die wild zum Pieksen entschlossen sind.





**Schießplatz**
Bietet den Leistungskurs »Pfeil und Bogen« an. Reichweite und Schusskraft der Schützen sind ausbaubar.



**Badehaus**
Bildet Geishas aus, welche die Heilung beschleunigen und feindlichen Zivilisten den Kopf verdrehen.





**Alchemie-Labor**
Alchemie-Absolventen haben eine Vorliebe fürs Knallige. Ihre Waffen sind Raketen und Schwarzpulver.



**Feuerwerk-Fabrik**
Bereits trainierte Soldaten lernen hier diverse knisternde Upgrades (zum Beispiel Flammenschwert, Feuerpfeile).



**Schrein**
Zweiter Bildungsweg für ausgebildete Kampfeinheiten, sorgt für mehr Durchschlagskraft im Angriff.



**Hütte**
Das Dach über dem Kopf für Ihre Einheiten sowie Lagerstätte der Reis- und Wasser-Vorräte.



**Stall**
Parkplatz der gesammelten Pferde, die als Arbeitstiere oder Kavallerie-Untersatz verwendet werden.



# RIM BATTLE PLANETS

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Trinode Entertainment/ Fishtank Interactive
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** April 2001
- **Besonderheiten:** Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie ■ Über 30 Missionen ■ Mehr als 70 Einheiten ■ Umgebung beeinflusst Kämpfe

**Ausgestorbene Kulturen, eine aggressive, unbekannte Rasse – eine Space Opera im Strategiegewand aus deutschen Landen erwartet Sie im April.**



Nachschub lässt sich auch per Luftfracht ordern.

**Menschen sorgen immer für Ärger: Nichts kann man ihnen überlassen, ohne dass nicht früher oder später eine Katastrophe geschieht. So auch in der Zukunft.**

Das Forschungsschiff RSS Solarius findet auf einer Expedition einen verlassenen Planeten, voll von Zeugnissen einer technisch hochstehenden, ausgestorbenen Rasse. Aber auch andere raumfahrenden Zivilisationen interessieren sich für diese Kultur, hinter der ein großes Geheimnis zu stehen scheint.

Inzwischen entdeckt die Solaris eine Raumstation und versucht, deren Hauptrechner wieder in Gang zu setzen. Der hat daraufhin nichts Besseres zu tun, als die Guardians aus langer Stasis zu erwecken, eine Rasse von kriegslüsternen Maschinen, die sofort über alles herfallen. Flugs hat die Menschheit eine Bedrohung kosmischen Ausmaßes am Hals.

### Krieg in der Galaxis

Sechs Rassen begegnen Sie während der Kampagne, die mehr als 30 Missionen umfassen soll. Die Schlachten laufen dabei auf verschiedensten Planeten und sogar Asteroiden-Bruchstücken ab, wobei die Umgebung die Kampfbedingungen beeinflusst. Über 70 Einheiten, die Sie alle selbst kontrollieren können, sollen die taktische Herausforderung unterstützen und Überlegung erforderlich machen. Darunter befinden sich neben Panzern und Artillerie-Geschützen auch Flugzeuge, Bunker und Aufklärer. Der Bochumer Entwickler Trinode verspricht zudem, nach Veröffentlichung weitere Einheiten per Download verfügbar zu machen.

**»Die Umgebung beeinflusst die Kampfbedingungen.«**



Einige der Alien-Rassen bevorzugen durchaus farbenprächtige Einheiten.

Das alles läuft in einer Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie ab, wobei wir auf die finale Version gespannt sind. Blue Byte hatte bei »Battle Isle 4« ja ein ähnliches Konzept verfolgt, was aber vom Spieler nicht honoriert wurde.

**»Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie.«**

Wie aus älteren Spielen gewohnt, müssen Sie auf Formationen und die Reichweite der Fahrzeuge achten, ansonsten manövrieren Sie sich schnell in ganz üble Situationen. Trotz solchem Design laufen Prozesse in Echtzeit ab, um den Spielfluss zu erhöhen. Trinode bezeichnet »Rim« denn auch als Echtzeit-Strategiespiel.

Bis zu acht Spieler nehmen an Multiplayer-Gefechten teil, wobei sie aus den sechs Rassen wählen können, dazu lassen sich die Siegbedingungen für die Partien gegen- und miteinander mannigfaltig umdefinieren. Laut Hersteller soll für die nächste Ausgabe eine Testversion einschlagen, wir sehen dann im Review, wie das Spielprinzip funktionieren wird. **(mash)**



Ein paar Außerirdische kämpfen doch tatsächlich mit organischen Waffen.

# ST: VOYAGER
# ELITE FORCE ADD-ON

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Raven Software/ Activision
- **Genre:** Action
- **Termin:** Mai 2001
- **Internet:** www.ravensoft.com, www.activision.de
- **Besonderheiten:** Voyager komplett begehbar ■ Enzyklopädie über Schiffe, Kreaturen, Völker und Planeten ■ Holodeck-Missionen

ZUSATZ CD

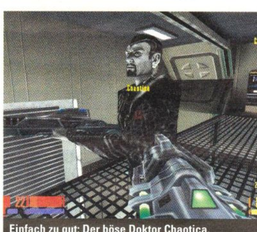


Für den Multiplayer-Modus gibt es natürlich auch neue Skins.

**Eines der erfolgreichsten Star-Trek-Spiele bekommt Nachwuchs: Eine komplett begehbare Voyager, Holodeck-Missionen und ein Haufen neuer Mehrspieler-Karten kommen im Mai.**

**Unglaublich, aber wahr: Es geht mit »Elite Force« auch ein bisschen actionmäßiger im Delta-Quadranten zu. Unter dem wahnsinnig innovativen Namen »Add-on« bringt Raven Software nun neue Missionen und weitere Leckereien.**

Wollten Sie sich schon immer mal die Voyager en détail ansehen? Das komplette Schiff ist nun nachgebildet, inklusive der Brücke und des Maschinenraums. In diesem »Virtual Voyager«-Modus können Sie auch einige Offiziersquartiere aufsuchen, in der Messe Neelix bei der Arbeit zusehen oder den



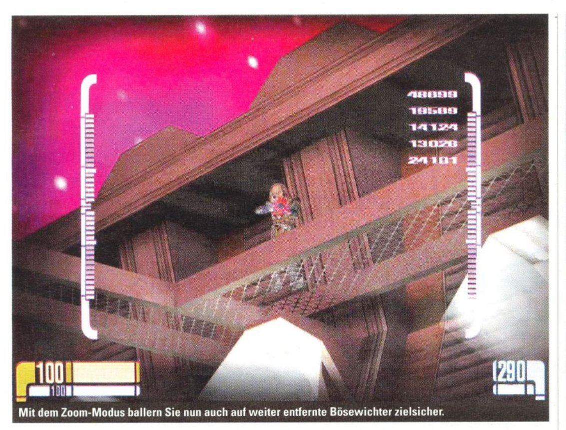
Einfach zu gut: Der böse Doktor Chaotica.


Nimm das, Du mieser Klingone! Gleich zwei Holodeck-Szenarien beschäftigen sich mit diesem netten Völkchen.

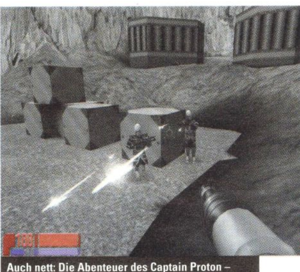
Shuttle-Hangar genauer unter die Lupe nehmen. Natürlich sprechen Sie auch mit dem Holo-Doc oder gehen zur Hazard Ops, wo auch die Waffen rumstehen. Kommen Sie aber nicht auf die Idee, auf Besatzungsmitglieder zu feuern: Der Sicherheitsdienst kommt schneller angestiefelt als Sie denken (so hätten wir ihn auch gern in der Serie gesehen), und gegen den haben Sie keine Chance. Oder gehen Sie mal in den Transporterraum und schicken ein paar Kisten irgendwohin. Und da wäre dann noch das ominöse Deck 15, zu dem man nicht mit dem Turbolift gelangen kann ...

**»Das komplette Schiff ist nachgebildet.«**

Ein paar Missionsziele finden sich ebenfalls, etwa Alarmstufe Rot auszulösen, sich die Sicherheitscodes für den Computer zu besorgen oder alle im Schiff versteckten Elite-Force-Actionfiguren zu finden. Auf der Brücke findet sich noch ein weiterer lustiger Schalter, der mit »Selbstzerstörung« gekennzeichnet ist. Was der wohl bewirkt ... ?



Mit dem Zoom-Modus ballern Sie nun auch auf weiter entfernte Bösewichter zielsicher.


Auch nett: Die Abenteuer des Captain Proton – stilecht in schwarz-weiß und schicker moderner Elektro-Technik.



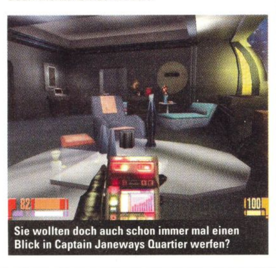
In der nun zugänglichen Bord-Bibliothek finden Sie alle möglichen Infos rund um Star Trek: Voyager.

An der Serie interessierte Fans haben hier auch Zugriff auf viele interessante Daten, etwa über eigene und gegnerische Schiffe, Völker, denen Sie in Elite Force begegnen, Planeten und anderes. »Man kann sich mit der Crew unterhalten, mit dem ganzen Schiff herumspielen und eine Menge Logbücher lesen«, sagt Kenn Hoekstra, der Projektleiter für das Add-on. Ausgerüstet sind Sie bei Ihrem Rundgang mit einem Tricorder, der Ihnen über alles Benutzbare per kurzem Scan Aufschluss gibt.


Im Tour-Modus müssen Sie Aufgaben erfüllen wie etwa das Shuttle starten zu lassen.

### Das Holo-Deck

Mit dem Voyager-Naherholungsgebiet haben Sie ebenfalls eine Menge Spaß. Da ist zum Beispiel ein ganz toller Park, in dem ein Gärtner friedlich die Büsche beschneidet – und dann dreht er sich um und fängt an, mit einem Phaser zu feuern. Unschön. Und dann sind da noch die schrecklichen Kreaturen aus dem Lexikon, die auf Sie zu stürmen und auch nichts Gutes wollen.


Sie wollten doch auch schon immer mal einen Blick in Captain Janeways Quartier werfen?

Ihre Schießkünste erproben Sie auf der virtuellen Schießbahn oder gegen Schergen in einem Wild-West- und einem Camelot-Level. Zwei Umgebungen wimmeln dazu vor Klingonen – hier eignet sich der Scharfschützen-Modus besonders gut.

Am Interessantesten ist aber ein Einfall von Tom Paris: Wer kennt noch Captain Proton? In stilechtem schwarz-weiß und in der Tradition klassischer Dreißiger-Jahre-Science-Fiction ziehen Sie los, um die Wissenschaftlerin Constance Goodheart aus den Klauen des bösen Dr. Chaotica zu befreien. Natürlich haben Sie auch eine neue Waffe dabei, die Captain-Proton-Pistole, mit der Sie den Schergen des wahnsinnigen Doktors das Fürchten lehren. Und natürlich funktioniert dort alles mit der richtigen Elektrik, riesigen Umformern und Isolierungen.

### Neues Futter für Gesellschaftsspieler

»Der Multiplayer-Teil besteht aus über 20 neuen Karten, elf zusätzlichen Polygonmodellen und mehrere Modifikationen der bestehenden Spiel-Modi«, sagt Kenn. »Es gibt da zum Beispiel nun einen Modus, der heißt »Borg Assimilation«. Das eine Team spielt die Borgkönigin und ein paar ihrer Drohnen, die anderen sind die Guten, also die Föderations-Jungs. Die versuchen, die Königin zu zerstören, während die Borg natürlich so viele Leute assimilieren wie möglich. Sobald das mit Dir passiert, musst Du auf Seiten der Borg kämpfen.«

Dann wäre da noch »Last Team Standing«, in dem derjenige gewinnt, dessen Team bis zuletzt überlebt. Ein wenig an »Team Fortress« angelehnt ist eine Spielart, in der es sechs verschiedene Klassen Mitspieler gibt.

## »Wer kennt noch Captain Proton?«

Als da wären der Infiltrator, ein Sanitäter, ein Sprengstoffspezialist, ein Techniker, der Scharfschütze und ein Spezialist für schwere Waffen. Natürlich hat jede Sorte ihre spezifischen Eigenschaften, was beispielsweise Panzerung und Geschwindigkeit angeht. Dadurch wird großer Wert auf die Zusammenarbeit der unterschiedlichen Teammitglieder gelegt.

### Star-Trek-Aussichten

Gigantisch umfangreich hört sich das nicht an, aber sehen wir mal, ob es nicht doch so wie mit dem Hauptprogramm wird: Kurz, aber heftig. Und »Unreal 2« soll ja auch nicht länger dauern. Besonders nett scheint diese Captain-Proton-Mission zu werden, wir glühen jedenfalls schon mal die Phaser vor. **(mash)**

# STARTOPIA


So sieht die Station von außen aus ...

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Mucky Foot/Eidos
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.muckyfoot.com

**Besonderheiten:** 9 verschiedene Rassen ■ Etwa 40 Einrichtungen vom Energiegenerator bis zum Luxushotel ■ Enorme Detailfreudigkeit beim Zoomen ■ Komplettes Wirtschaftssystem mit Technologiebaum

## Kapitalismus im Weltraum - selten war es so vergnüglich, der große Boss der kleinen grünen Männchen zu sein.

**Erinnern Sie sich noch an »Dungeon Keeper« und das dort vorherrschende Spielprinzip? Bestimmte Bauwerke locken bestimmte Monster an? Wenn ja, dann haben Sie bereits eine ganz grobe Vorstellung von »Startopia« ...**

Ansonsten ist natürlich alles ganz anders: Es gilt, eine radförmige Raumstation zu besiedeln, wie sie von Kubricks »2001« her noch bestens im Gedächtnis ist. Übrigens, wir *schreiben jetzt* das Jahr 2001, ist das nicht lustig? Aber egal, so ganz stimmte der Vergleich ohnehin nicht, denn viel eher noch sieht diese Raumstation wie ein dicker, fetter Donut aus, also etwa wie ein Hamburger mit 'nem Loch in der Mitte.

Damit dürfte der Verkaufserfolg in den USA gesichert sein, hier zu Lande werden vielleicht mehr die inneren Werte überzeugen. Und die bestehen zunächst einmal aus drei Decks, die, dem Zug der Rotations-Schwerkraft folgend, ganz wie gewöhnliche Stockwerke in Häusern von oben nach unten angeordnet sind. Zunächst wäre da ganz unten das Industriedeck – hier dürfen neben lebenserhaltenden Anlagen (Lebensmittelautomaten, Duschkabinen, Schlafsäle, Energieversorgung) vor allem Fabriken, Labors, Recyclingcenter, Raumschiffdocks oder auch Gefängnisse angelegt werden. Das Mitteldeck hingegen dient der Freizeit und dem Vergnügen in Form von Bars, Discos, Läden, bequemen Hotels und dergleichen.


Ein Arbeiter beim Onkel Doktor.


Meteoreinschläge dürften wohl die heftigste Katastrophe sein, die Ihre Station treffen kann.

Bleibt noch das obere, das Biodeck. Angefüllt mit »Nano-Soil« lassen sich hier beliebige Umweltbedingungen herstellen. Abgesehen von einem gewissen Wert als Naherholungsgebiet taugt das Biodeck vor allem als Standort von Nutzpflanzen. Werfen wir an diesem Beispiel mal einen Blick auf die Spielmechanik: Bald nach Installation der grundlegenden Anlagen werden in Ihrer Station violettgefärbte Burschen auftauchen, die aussehen wie vierarmige Hippies auf einem Horrortrip. Kein Wunder, dass sie sich bestens als Farmer eignen. Sie schauen sich also mit Hilfe einer Skill-Tabelle um (denn nicht jeder von den Hippies bringt dieselben Qualitäten mit), heuern drei bis vier besonders fähige an und dürfen die Jungs dann dabei beobachten, wie sie das Biodeck eigenständig bearbeiten – nicht in Form von abgegrenzten Farmen, sondern entsprechend der Landschaft: In Tümpeln werden Seerosen und Binsen gepflanzt, und ansonsten eben Büsche, Bäume oder Blümchen, je nach dem Klima und der Höhenlage des betreffenden Standorts. Mit der Zeit können sich hier auch größere Tiere ansiedeln, aber für den Anfang bleibt es erst mal bei der Flora.

Diese Pflanzen können nun von Ihnen geerntet werden – sie ergeben vielleicht Nahrungsmittelkisten, womöglich aber auch Luxusgüter oder anderes. Was uns gleich zum Handel bringt: Sie werden eine Menge Geld (oder besser Energie) benötigen, um Ihre kleine Kolonie auszubauen. Dies kann zum Beispiel durch Handel beschafft werden

– manche Rassen liefern bestimmte Güter besonders günstig, zahlen hingegen Höchstpreise für andere Waren. Was Sie brauchen, ist also lediglich ein Warenlager, wo Sie all das verstauen, was Sie günstig ergattern konnten. Bis zur passenden Verkaufs-Gelegenheit. Und wenn da ein paar Kisten Luxusgüter aus der eigenen Produktion mit verscheuert werden können, erhöht sich der Gewinn natürlich umso mehr.

Die Haupteinnahmequelle stellen aber ohnehin die diversen Bewohner und Besucher der Station dar. Ein Segen und gleichzeitig ein Fluch, denn die einzelnen Rassen vertragen sich nicht unbedingt so toll. Sollten Sie zum Beispiel auf die Idee kommen, eine Armee von Kasvagorians aufzustellen, um mit ihnen den ganzen Donut zu unterjochen, könnte es wohl sein, dass Sie Ärger mit den friedliebenden Hippies bekommen und diese


Ein Blick ins Liebesnest der Sirenen: Ein Bussi von den fragilen Damen oder Herren, und schon sieht die Welt viel netter aus ...

## »Wie in Babylon 5: Des einen Freud ist des anderen Leid.«

Ihnen den Rücken kehren. Oder nehmen wir die aristokratischen Riesenschnecken, die nur zu einem taugen: In den besten Luxusetablissements Ihrer Station Geld auszugeben. Gar nicht einfach, diese Play-Worms zufrieden zu stellen, zumal die für Ihre Arbeiter, die Salthogs, nur Verachtung übrig haben und möglichst wenig mit denen in Kontakt kommen möchten. Na, Sie verstehen schon, wie der Hase hier läuft, oder?

Freilich müssen Sie sich nicht auf das ganze Völkerspektrum festlegen. Es ist ohne weiteres möglich (und in den Missionen meist sogar erforderlich), einen Teilaspekt der Ökonomie herauszugreifen und beispielsweise einen Farm-Satelliten, einen Forschungs-Stützpunkt oder ein Weltraum-Gefängnis zu bauen. Eine solche Spezialisierung wird erstens die Zusammensetzung Ihrer Bevölkerung ändern: Labors beispielsweise ziehen eben besonders stark doppelköpfige Turakken an, die sich einen Forscher-Job erhoffen.

Zweitens haben Sie auf der Station ohnehin immer eine Zweiklassengesellschaft: Da wäre einerseits die große Zahl der Touristen und Besucher, die ihre Geschäfte erledigen, Urlaub machen und generell ihr Geld (beziehungsweise Energie) ausgeben. Aus diesem großen und sich ständig ändernden Pool können einzelne Exemplare als ständige Angestellte angeworben werden – entsprechend den gerade akuten Bedürfnissen: Wenn Sie intensivere Landwirtschaft betreiben möchten, dann engagieren Sie eben grad mal ein paar zusätzliche Karmarama, wenn Sie die neu eingerichtete Krankenstation besetzen wollen, dann sind die Doctores unter den Kleinen Grauen Ihr Ziel. Um diese Leute bei der Stange zu halten, sollten Sie freilich immer in einem gewissen Ausmaß für Zerstreuungsmöglichkeiten sorgen. Denn merke: Wer einen Vertrag bei Ihnen unterschreiben kann, der kann ihn auch wieder kündigen ...


Auf dem Biodeck – die kleinen Rosenbüsche ergeben wertvolle Luxusgüter!

Im Labor: Momentan liegt eine Warenkiste unter dem Analysator – vielleicht bekommt unser Turakken-Wissenschaftler ja heraus, wie man das Zeug herstellen kann?

### Eine Frage der Macht

Wo ich vorhin Armeen und Unterjochung erwähnt habe: Das Ziel der Veranstaltung besteht im Freeplay-Modus natürlich darin, das gesamte Rund der Raumstation zu erobern. Doch das ist einfacher gesagt als getan, denn sie besteht wie eine gut geschnittene Sahnetorte aus 16 Segmenten (jedes davon noch mal in die drei Decks unterteilt), und es konkurrieren bis zu drei Computergegner mit Ihnen um die Hegemonie.

Zunächst erfolgt die Ausbreitung noch problemlos: Auf jedem Deck können Sie gegen einen ordentlichen Obolus das Nachbarsegment öffnen (aber immer nur eins zur Zeit) und gewinnen so zusätzlichen Raum zum Bauen. Irgendwann jedoch werden Sie auf Konkurrenten stoßen, und dann ist's vorbei mit Eierkuchen.

An diesem Punkt stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung: Möglicherweise haben Sie tatsächlich eine kleine Sicherheitstruppe aufgebaut, die Sie Ihrem Anrainer nach Öffnung des Trennschotts auf den Hals hetzen können. Aber wie oben schon erwähnt, bringt dieses Vorgehen seine eigenen Risiken in Bezug auf pazifistisch eingestellte Rassen mit sich. Sie könnten daher stattdessen versuchen, den Nachbarn in den Ruin zu treiben. Saboteure mit hübschen Bomben bieten sich da beispielsweise an. Und es gibt auch noch ein paar andere, subtilere Winkelzüge, die wir hier nicht verraten wollen. So oder so darf wohl gelten: Aliens sind auch nur Menschen – und deshalb macht die Weltraum-Bastelei auch mächtig Spaß! **(jn)**

### EINIGE BEISPIELE DER STARTOPIA-VÖLKER





Ganz ohne Zweifel der Agent einer fremden Macht – kennt noch jemand »Spion & Spion«?

# STAR TREK: BORG ASSIMILATOR

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Cyberlore Studios/ Activision
- **Genre:** Aufbau-Strategie
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.cyberlore.com, www.activision.de
- **Besonderheiten:** Aufbau-Strategie im Star-Trek-Universum ■ Einer der wenigen Titel, in denen der Spieler die Borg übernimmt ■ Missions-Editor

**Endlich dürfen Sie selbst sagen: Widerstand ist zwecklos! Als kontaktfreudiges Mitglied des Borg-Kollektives suchen Sie Anschluss bei netten Klingonen und Romulanern.**



Nicht nur in ihren typischen Kuben fliegen die Borg herum: Dieses Sporenschiff (bekannt aus Star Trek 8) ist nämlich kugelrund!

**Auch eine Horde assimilierungswütiger Borg hat ein Ziel vor Augen – außer natürlich, das gesamte Universum zu unterjochen. Helfen Sie den putzigen Maschinenwesen doch einfach!**

Ultimatives Ziel ist es für die Borg, einen stabilen Omega-Partikel herzustellen – was immer das auch ist, vielleicht ein Omega-13. Und was wohl Commander Taggert dazu sagen würde ...

Activision startet damit den neuesten Teil der großen Star-Trek-Offensive, während der in diesem Jahr ja noch das »Elite Force«-Add-on (Preview siehe Seite 40) und »Bridge Commander« herauskommen sollen.

### Das Kollektiv liebt Dich!

Auf den Borg-Welten könnte es so schön sein: Nanogitter anstelle von Wiesen und Feldern, Assimilierungskammern statt Seen und Wäldern. Aber doch fehlt etwas: Der individuelle Input einiger Rassen, die den dunklen Gesellen doch etwas voraus haben. Also ziehen Sie los, um sich Ressourcen und Technologien der Romulaner, Klingonen und einiger Föderations-Mitglieder einzuverleiben. Das funktioniert am besten per feindlicher Übernahme des Gedächtnisinhalts einiger Spezies und durch die Unterwerfung der restlichen Exemplare.

Die zugehörige Kampagne besteht aus zwölf Missionen, zu deren Beginn Ihnen grundsätzlich ein Nanogitter-Generator, eine Erzraffinerie und ein paar Drohnen unterstehen. Die zu unterjochenden Bevölkerungen der Planeten setzen Ihnen dabei immer größeren Widerstand entgegen – und das, obwohl der doch ... na ja, das Übliche halt.



Was so ein richtiger Borg ist, der baut auch gern. Zum Beispiel diese Fabrikanlagen.




Für Heimwerker: Einen Missions-Editor gibt es natürlich auch.

Mit fortschreitender Assimilierung bauen Sie Forschungszentren, Regenerationsstätten und erhalten Zugriff auf die Borg-Königin. Andere Gebäudetypen folgen, bis Sie dann den Omega-Partikel in Händen halten (oder auch nicht, wenn das Ding dafür zu klein ist).

### Es geht weiter

Aber auch dann ist das Spiel nicht zu Ende, denn im Freestyle-Modus dürfen Sie den Alpha-Quadranten immer weiter unter Ihre Knute zwingen, per Missions-Editor gestalten Sie Startpunkte, zu erobernde Völker und den allgemeinen Schwierigkeitsgrad, auch das Gelände lässt sich damit verändern.

Entwickler Cyberlore erstellte in der Vergangenheit schon die »Warcraft 2«-Zusatz-CD namens »Beyond the Dark Portal« und das Strategiespiel »Majesty«, hat sich also bisher als ziemlich fähig erwiesen. Als Veröffentlichungstermin gibt Activision Ende des Jahres an. **(mash)**

# STAR TREK ARMADA 2

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Maddoc Software/ Activision
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 4. Quartal 2001

- **Besonderheiten:** 3D-Kampfformationen ▪ Schiffe nehmen an Subsystemen Schaden ▪ 27 Missionen ▪ 3 Rassen im Singleplayer-Modus ▪ 8 Rassen im Multiplayer-Modus ▪ Größere Spielareale

**Kommandieren auf Flottenebene funktionierte mit Activision schon im letzten Jahr sehr gut. Die Designer setzen nun auf Detailverbesserungen.**

Dank der neuen Engine können Sie nun auch dreidimensionale Kampfformationen einnehmen.

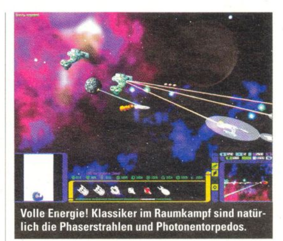
**Einer der »Star Trek«-Überraschungserfolge des letzten Jahres war »ST: Armada«. Dessen Tugenden werden hier nun aufgegriffen und verbessert.**

Entwickler Maddoc Software setzt sich aus ehemaligen Activision-Programmierern zusammen und half bei der Beendigung von Armada. Seit dem letzten Mai kamen einige Jungs von Looking Glass dazu, und seither sitzen sie an der Konzeption des Nachfolgers. Schauen wir doch mal, was bis jetzt dabei herausgekommen ist.

### 3D ist Trumpf!

Eine interessante Synthese aus der klassischen Darstellung kombiniert mit 3D-Elementen versuchen die Designer hier. Der eigentliche Spielablauf findet wie im Vorgänger statt, die eigentlichen Kämpfe erlauben aber die dreidimensionale Staffelung der Verbände. So kommt im wahrsten Sinne des

**»Verbände werden nun dreidimensional gestaffelt.«**



Volle Energie! Klassiker im Raumkampf sind natürlich die Phaserstrahlen und Photonentorpedos.

Wortes Tiefe ins Spiel, ohne gleich so verwirrend zu wirken wie in »Homeworld« oder »Far Gate«. Zangenmanöver müssen Sie in Zukunft unter Berücksichtigung der Perspektive befehligen. Die Spielfelder wachsen zudem in ihrer Ausdehnung und lassen so breiter gefächertere Schlachten zu.

**»3D-Darstellung ohne Verwirrung.«**

Dem kommt zupass, dass das Schadenssystem detaillierter ausfällt: Schiffe können nun Untersysteme wie Maschinen, Waffen, Antrieb oder Lebenserhaltung direkt unter Feuer nehmen.

### Welche Rasse hätten Sie denn gern?

Für Einzelspieler bietet der Titel drei Kampagnen mit jeweils neun Missionen auf Seiten der Föderation, der Klingonen oder der Borg. Als Gegner treten außer diesen noch drei weitere weltraumfahrende Völker an, nämlich die Cardassianer, die Romulaner und die noch recht neue Spezies 8472. Alle teilnehmenden Parteien haben – wie schon in Armada – ihre eigenen Schiffe, Waffen, Raumstationen und Grafikstile.

Natürlich sind die neuen Schiffe vom Typ Enterprise E auch dabei.

Im Mehrspieler-Modus können Sie jede der sechs Parteien verkörpern. Dazu spielen Sie neben dem bekannten Jeder-gegen-jeden auch Varianten wie Capture the flag oder King of the Hill, sogar die Kampagnen-Missionen dürfen Sie wählen, um sie kooperativ zu lösen – also mit einem Mitstreiter auf Ihrer eigener Seite.

Wie Sie den Bildern entnehmen können, nimmt auch das grafische Detail zu. Die Texturen der Schiffe und anderen Objekte nehmen nicht nur wegen der neuen und detaillierteren taktischen Ansicht zu, auch die Polygonzahl steigt. Ob die Grafik wieder so eine neckische Zwei-Bildschirm-Darstellung unterstützt wie weiland Armada, ist noch nicht bekannt. Hatten Sie eine Dualhead-Karte oder zwei parallel arbeitende Grafik-Boards, konnten Sie sich dort taktische Ansicht und Kampfbildschirm gleichzeitig ansehen. Mal sehen, was Maddoc bis zum Jahresende zusammenbeamt. **(mash)**

# GANGSTERS 2

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Hothouse/Eidos
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.gangsters2.com

■ **Besonderheiten:** Über 15 Städte verteilte Kampagne mit insgesamt 20 Missionen ■ Neue Engine mit 16-Bit-Grafik ■ Reines Echtzeit-Prinzip ■ Spezialcharaktere mit Übernahmemöglichkeit in die nächste Mission

### Al Capone in Ihrem Computerzimmer – na, da wollen wir doch mal sehen, wie unbestechlich die »Unbestechlichen« wirklich sind, oder?



Eine typische Straßenszene in Gangsters 2: Unser Horchposten steht im Schneematsch herum, während er unauffällig den Verkehr im Auge behält.

**Ein recht schöner Londoner Vormittag, von dem wir in der britischen Eidos-Zentrale aber nicht viel haben. Stattdessen setzt Peter Moreland von Hothouse sein schönstes Panzerknacker-Gesicht auf und erzählt:**

Aus den vielen, vielen E-Mails und Zuschriften zum Thema Gangsters hätten sich vor allem drei Punkte herauskristallisieren lassen, die nun beim Nachfolger verbessert worden seien. So sei das quasi-rundenweise Spielprinzip der Mafia-Simulation nicht jedermanns Sache gewesen, denn es führte dazu, dass in der Echtzeitphase nur noch begrenzt eingegriffen werden konnte – all die generellen Aufträge wurden ja bereits vorher während der Wochenplanung erteilt. Nun gibt es nur noch die Echtzeituhr, die im Maßstab 1:60 arbeitet (eine Sekunde entspricht einer Minute im Spiel), und sämtliche Aktionen sind jederzeit bequem ausführbar.

Des Weiteren, war etlichen Spielern die enorme Menge an Mikromanagement zu viel, die das Ur-Gangsters dem Paten vorm Monitor abverlangte. Tatsächlich ging es dort ja um die Kontrolle über jedes einzelne Haus! Dieses Problem wird jetzt mit Hilfe von Schlüsselgebäuden gelöst, deren Besitz die Befehlsgewalt über etliche Straßenzüge einbringt. Das gesamte Territorium liefert dann seine Einnahmen automatisch ab, ohne dass Sie jede Woche neu einsammeln müssen.

Drittens und letztens berichtet Moreland, dass sich die Kritik auf das Interface mit seiner Riesenmenge an Buttons und Menüs konzentriert habe. Hier hat Hothouse vielleicht am radikalsten umgedacht, denn über den »intelligenten« Mauscursor ist jetzt jede Aktion mit zwei Klicks zugänglich, soweit sie möglich ist: Ein Klick auf das gewünschte Gang-Mitglied, ein zweiter beispielsweise auf das Auto, in das er einsteigen soll. Wobei etwa ein feindlicher Wagen nicht zum Einsteigen führt, sondern das Fadenkreuz heraufbeschwört ...



Nachts macht das Spiel einen besonders atmosphärischen Eindruck – hier ist ein Wagen mit vier Galgenvögeln unterwegs zum Einsatzort.




Das gelb hervorgehobene Gebiet ist Gang-Territorium, die Symbole repräsentieren strategische Gebäude und können direkt angeklickt werden.

Ansonsten gleicht das Spiel in Atmosphäre und Tiefe seinem Vorgänger aber sehr stark – es ist eben nur kompakter und leichter zugänglich als früher. Sie übernehmen die Rolle von Joey Bane, einem hoffnungsvollen Nachwuchsgangster aus den 20er Jahren, dessen Vater im Zuge einer Gang-Auseinandersetzung ins Gras beißen musste. Rache für Daddy, heißt die Devise, und um Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie peu à peu ein solides, dickes Ganoven-Imperium aufbauen. Jede Mission versorgt Sie dabei mit primären und sekundären Zielen, das angeworbene und hoffentlich gut ausgebildete Personal kann in späteren Episoden weiterverwendet werden.

## »Blaue Bohnen für Daddy Bane.«

Alles in allem macht »Gangsters 2« trotz der Zentrierung auf reine Echtzeit den Eindruck, dass es sich sogar besser steuern lässt als sein Vorgänger. Was neben dem neuen Interface vielleicht auch daran liegt, dass es wegen der stärker ausgeprägten Spezialisierung der einzelnen Charaktere leichter ist, die Bälle gewissermaßen flach zu spielen und unerwünschtes Aufsehen zu vermeiden. Tatsächlich sind ausgesprochen taktische Winkelzüge möglich: Gegner in eine Sackgasse locken, Angriffe von mehreren Seiten, Überraschungsattacken durch besonders geschulte Meuchler, und dergleichen.

Auf der strategischen Seite geht es natürlich zum einen um Geld und Einnahmen, zum anderen um territorialen Einfluss, wobei eins logischerweise mit dem anderen zusammenhängt. Die diversen Staatsdiener (Polizisten, Richter und so weiter) können auch wieder bestochen werden, damit sie wegschauen oder gar die gegnerischen Gangs piesacken. Und schließlich ist sogar eine besonders konzentrierte, actionhaltige Fassung für bis zu acht Multiplayer vorgesehen. **(jn)**

# MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** 3D-Shooter
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** moh.ea.com
- **Besonderheiten:** 7 Kampagnen mit 21 Missionen ■ 22 Gegnertypen ■ 21 realistische Waffen ■ Steuerung von Geschützen und Fahrzeugen

**Mit so viel Grafikkraft haben Sie bestimmt noch nicht Krieg gespielt. Wir haben neue Bilder und Eindrücke vom geschichtlich beschwerten 3D-Shooter.**


Die 3D-Engine beschert schöne Aussichten vom Abendrot am Himmel bis zur detaillierten Laubbaum-Pracht. Doch die Idylle wird nachhaltig von einer Panzer-Division getrübt.

**Über Geschmack lässt sich streiten, aber dem Raumausstatter kann man wenigstens keine Themaverfehlung vorwerfen.**

Sorgsame Accessoires vom MG-Nest-Nachbau bis zur Stahlhelm-Tischdekoration machen deutlich, dass bei dieser Pressekonferenz das Schicksal der westlichen Welt auf dem Spiel steht. Electronic Arts demonstriert in San Francisco eine aktuelle Entwicklungsversion des im Zweiten Weltkrieg angesiedelten 3D-Shooters »Medal of Honor – Allied Assault«.

An der Action-Front wird bei der Grafiktechnik nicht gespart. Eine modifizierteVersion der Quake-3-Engine sorgt für detailreiche, atmosphärische Außenlevels. In halb zerstörten Städten schleichen Sie vorsichtig von Deckung zu Deckung, um nicht Opfer der auf Dächern stationierten Scharfschützen zu werden.

### Historische Einsatzgebiete

In einigen Demo-Levels waren bereits gespenstisch echt aussehende Gegner geparkt, aber Animationen und Verhalten konnten wir noch nicht in Aktion erleben. Dafür gab's reichlich neue Detailinfos zum Spielablauf, der in den Jahren 1942 bis 1945 angesiedelt ist. In der Rolle von US-Leutnant Mike Powell erleben Sie sieben Kampagnen mit jeweils drei Level. Erster Schauplatz ist Nordafrika, wo Sie bei einer nächtlichen Mission Kanonenboote sabotieren, eine deutsche Radarstation sprengen und ganz nebenbei französische Kriegsgefangene retten. In der zweiten Kampagne schleichen Sie sich durchs besetzte Norwegen, um eine U-Boot-Werft in Trondheim zu infiltrieren. Später ist Mike Powell bei der Landung in der Normandie dabei und kämpft sich durch Frankreich, um Mitglieder der Resistance zu kontaktieren.

**»Gespenstisch echt aussehende Gegner.«**


Bei unvorsichtigem Verhalten fliegt Ihre Tarnung in Spionagemissionen auf.


Die Ruhe ist trügerisch, in solchen Ruinen sind oft Scharfschützen verschanzt.

### In erster Linie Action

Das Level-Design verspricht viel Abwechslung. So müssen Sie in einer Mission zunächst die Uniform eines Nazi-Offiziers klauen, um in dieser Tarnung einen Panzer zu entführen, mit dem Sie dann eine strategisch wichtige Brücke zerstören. Manchmal sind Sie zusammen mit einigen Spezialisten der alliierten Streitkräfte unterwegs, die vom Computer gesteuert werden. Die Programmierer beteuern aber, dass »Allied Assault« deshalb kein verkapptes Taktikspiel wird. Powells Kameraden führen automatisch spezielle Aktionen aus und steuern erhellende Kommentare bei. Heimliches Anschleichen ist oft nützlich, aber im Mittelpunkt steht lineare 3D-Action mit vielen geskripteten Ereignissen.

### Spielbergs Militär-Ratgeber

Um Waffen-Authentizität und realistisches Verhalten der Spielfiguren zu gewährleisten, steht Captain Dale Dye dem Programmierteam beratend zur Seite. Der Marine im Ruhestand steuerte seine militärische Expertise schon zu Kriegsfilm-Klassikern wie Oliver Stones »Platoon« oder Steven Spielbergs »Der Soldat James Ryan« bei. Die Spielebranche dürfte Captain Dye noch des Öfteren brauchen, denn Electronic Arts plant weitere »Medal of Honor«-Ausläufer. Bislang nur für PlayStation 2 ist der Action-Flugsimulator »Fighter Command« angekündigt, bei dem es um die Pazifik-Konfrontation zwischen Amerikanern und Japanern geht. **(hl)**

gamestock 01

# SPIELEND IN SEATTLE

**Auf einem internationalen Pressegipfel zeigte Microsoft brandneue Versionen seines diesjährigen PC-Spiele-Angebots.**

**Seattle war eine Reise wert. Wir konnten nicht nur taufrische Versionen von Hit-Kandidaten wie »Dungeon Siege« oder »MechCommander 2« anspielen, sondern haben sogar »Halo« entdeckt ... auf der Xbox.**



Microsofts Spiele-entwicklungs-Chef Ed Fries lud nur Neuheiten-Schau in Seattle ein.

Die Gamestock ist Microsofts jährlicher Spiele-Ringelpiez, mit echten Entwicklern und frischer Software zum Anfassen. Stramme 170 internationale Journalisten waren dieses Jahr angereist, um nicht zuletzt auch einen ersten Blick auf Microsofts Xbox-Titel zu werfen. Halo mit Gamepad-Steuerung auf einem Fernseher zu sehen, bricht einem erst einmal das Herz, aber die PC-Umsetzung wird kommen – wenn auch nicht in diesem Jahr. Für 2001 fest eingeplant sind dagegen die sechs PC-Spiele, die wir auf der Gamestock ausprobieren konnten. Ein Großteil der Programme machte schon einen ebenso guten wie fortgeschrittenen Eindruck. Das gilt vor allem für Dungeon Siege: Das wunderhübsche und leicht zugängliche Rollenspiel-Projekt von »Total Annihilation«-Schöpfer Chris Taylor scheint die sicherste Spielspaß-Bank im Microsoft-Programm zu sein.

### Spiele als Kunstform

Ed Fries, Chef von Microsofts Spiele-Division, referierte in seiner Eröffnungsrede über die grafischen Quantensprünge und künstlerischen Ansprüche von Spielen: »Wir sind endlich bereit, die Cartoon-Welt hinter uns zu lassen«. Bessere, realistischere Grafik ist für Fries der Schlüssel zu dem großen Teil der Bevölkerung, der sich derzeit noch nicht mit Computerspielen beschäftigt.

Um zu demonstrieren, wie weit die Industrie in den letzten zwanzig Jahren gekommen ist, zeigte Microsofts Ober-Spieler kurz ein selbstprogrammiertes Jugendwerk. Schmunzelnd gab Fries einen weiteren Grund an, warum er seinen frugalen 4-KByte-Frogger-Klon von 1981 ausgegraben hatte: »Ich wollte die Halo-Jungs einschüchtern«. **(hl)**




Grauer Himmel, schwarze Limousinen: Im Hochsicherheitstrakt des Microsoft-Konferenzbaus gab's die neuesten PC- und Xbox-Spiele zum Anfassen.

## VERMISSTEN-LISTE

**Die sechs präsentierten Spiele sind nicht alle PC-Projekte, an denen Microsoft zurzeit arbeitet. Auf der Gamestock wurden nur Titel gezeigt, mit deren Erscheinen noch dieses Jahr zu rechnen ist. Einige PC-Hoffnungsträger glänzten aus unterschiedlichen Gründen durch Abwesenheit.**

### Freelancer

Aus den Digital-Anvil-Ruinen soll sich der mit reichlich Vorschusslorbeeren behängte SF-Simulator erheben, aber auf Gamestock gab es nicht das geringste »Freelancer«-Fitzelchen zu sehen. Damit hat das lange befürchtete Rutschen des Erscheinungstermins auf »Irgendwann 2002« Brief und Siegel.



Freelancer im freien Termin-Fall.

### Halo PC

Die gute Nachricht: es kommt wirklich. Die schlechte Nachricht: nicht vor 2002. Bungie hat alle Hände voll zu tun, zunächst die Xbox-Version zum diesjährigen Launch der Konsole in den USA fertig zu kriegen.

### Big Huge Games

Microsoft wird das erste Programm der neuen Firma des »Alpha Centauri«-Designers Brian Reynolds veröffentlichen. Dabei soll es sich um ein PC-Strategiespiel handeln, mit dem aber nicht vor 2002 zu rechnen ist – auf Gamestock gab's jedenfalls noch nichts zu sehen. Apropos Strategie-Lücke:

### Age of Empires 3

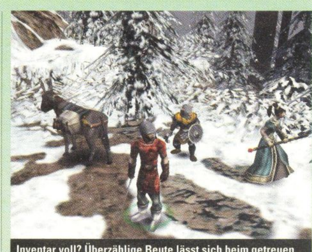
Trotz des Riesenerfolgs von »Age of Empires 2« gibt es noch keinerlei Infos zum erwarteten Nachfolger. Es scheint fraglich, ob das Programmierteam Ensemble Studios überhaupt noch Bock hat: Die Texaner arbeiten inzwischen mit LucasArts an einem neuen Star-Wars-Strategiespiel. Zur Not könnte Microsoft ein anderes Entwicklungsteam buchen, aber ein neues Age-Spiel vor Weihnachten 2002 ist in jedem Fall höchst unwahrscheinlich.

gamestock 01

# DUNGEON SIEGE

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Gas Powered Games/Microsoft
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 3.Quartel 2001
- **Internet:** www.dungeonsiege.com
- **Besonderheiten:** Klassenlose Charakter-Entwicklung ■ Echtzeitstrategie-Einflüsse ■ Party mit bis zu acht Helden ■ 80 Zaubersprüche



Inventar voll? Überzählige Beute lässt sich beim getreuen Packesel verstauen.

**Das beste PC-Spiel des Gamestock-Events könnte Diablo zum Teufel jagen. Dungeon Siege bezaubert mit einfacher Bedienung, überwältigender Spielwelt und taktischen Finessen.**



Knochensalat nach Art des Hauses: Je größer die Schlacht, desto wichtiger ist die taktische Aufteilung Ihrer Heldentruppe.



Scout-Zwerg vor: Andere Charaktere bleiben auf Wunsch zurück.

**Chris Taylor ist so ziemlich das Gegenteil eines regelgetreuen AD&D-Fundamentalisten. Alles, was Spaß bringt, ist in seinem neuen Fantasy-Rollenspiel erlaubt – da darf man die Monster auch schon mal einer Maschinenpistole durchlöchern.**

Nervigkeiten ausrotten, Echtzeitstrategie-Elemente einbauen und ganz nebenbei die klassenlose Helden-Gesellschaft anführen – der gute Mann hat sich viel für »Dungeon Siege« vorgenommen. Auf der Gamestock konnten wir ein paar Level anspielen, die einen erfreulich stabilen und kurzweiligen Eindruck machen.



### Automatisierter Talentschuppen

Sie wählen eingangs Aussehen und Namen Ihres Helden, lassen aber von Berufsklassen die Finger. Was aus Ihrem Charakter wird, ergibt sich automatisch aus seinen Aktionen im Spiel. Zu Beginn ist Ihre Spielfigur ein schlichter Bauernbub (oder ein schlichtes Bauernmädel) und vertrimmt rangniedrige Schlurf-Monster, die den heimischen Hof überfallen. Wenn Sie dabei die herumliegende Mistgabel als Waffe verwenden, gibt es automatisch Punkte fürs Nahkampf-Talent. Doch schon bald stolpert man über die erste Schriftrolle und lernt einen Feuerpfeil-Zauberspruch. Wenn Sie statt einer Waffe bevorzugt die magische Attacke wählen, wächst das Zauber-Talent.

Feste Berufsgrenzen gibt es nicht; Sie können also anfangs einen Raufbold ranzüchten und sich erst später der Magie zuwenden. Insgesamt vier Talente entwickeln sich nach dem »Übung macht den Meister«-Prinzip automatisch: Nahkampf, Distanzattacken (Pfeil, Bogen und Co.), »gute« Magie (Heil- und Defensiv-Zauber) sowie »dunkle« Magie (vornehmlich Angriffs-Hokuspokus).

### Metzeln ohne Mühe

Das Kampfsystem ist extrem einfach: Klicken Sie einen Gegner an, so greift Ihr Held mit aktivierter Waffe oder Zauberspruch an. Dauerklicken ist nicht nötig, denn die Attacke wird automatisch wiederholt, bis das Monster abgemurkst ist oder Sie den Rückzug anordnen. Es gibt sogar einen Selbstverteidigungs-Mechanismus: Nähert →

**»Drei Worte zur Grafik: Oh ... mein ... Gott!«**



sich ein Feind, wird er automatisch unter Beschuss genommen. Nach dem Kampf werfen wir einen näheren Blick auf die sterblichen Überreste unserer leichtsinnigen Gegner, die meistens interessante Ausrüstungsgegenstände in den Hosentaschen haben. Ähnlich wie bei »Diablo« ist das stete Stöbern nach besseren Waffen und Rüstungsteilen eine wesentliche Motivations-Triebfeder.

### Taktisches Einheiten-Management

Richtig spannend wird Dungeon Siege, sobald Sie weiteres Personal rekrutieren. Einige Weggefährten gesellen sich im Rahmen von Missionen automatisch an Ihre Seite. In Städten können Sie weitere Mitstreiter anheuern, bis zu acht Charaktere passen in die Party. Je mehr Helden Sie kommandieren, desto taktischer wird der Spielablauf. Das Geschehen lässt sich jederzeit anhalten, um den einzelnen Personen detaillierte Kommandos zu geben. Es gibt ein Wegpunkte-System, um zum Beispiel einen Teil der Gruppe von hinten an eine Monsterschar anschleichen zu lassen. Verschiedene Formationen sind wählbar, um die fragilen Magieexperten durch Krieger-Bodyguards zu schützen.

**»Lieber Spaß als Pseudo-Realismus.«**

Wenn Sie wirklich noch einen Grund brauchen, um sich auf Dungeon Siege zu freuen, dann dürfen wir drei Worte zur Grafik beisteuern: »Oh ... mein ... Gott!«. Die Siege-Engine zaubert eine bestechend detaillierte 3D-Spielewelt auf den Monitor, komplett mit gesunden Wäldern, animierten Wasserfällen und abgrundtiefen Schluchten. Steigen Sie in eines der Dungeons herab, erwartet Sie eine unwirkliche Zwielicht-Welt, in der unheimlich flackernde Fackeln die modrigen Gänge illuminieren. Die Illusion einer glaubhaften Fantasy-Spielwelt wird durch den Wegfall lästiger Nachlade-Wartepausen verstärkt. Sie dürfen die Betrachterkamera rein- und rauszoomen, letzteres ist der Übersicht bei Massenschlachten dienlich.

### Rollenspiel-Pragmatismus

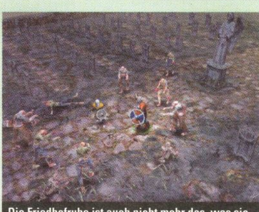
Chris Taylor ist aufrichtig genervt von Umständlichkeiten in anderen Rollenspielen, deshalb soll bei Dungeon Siege der Spaß über Pseudo-Realismus obsiegen. Tränke müssen nicht ex geschluckt werden, man kann auch nur einen winzigen Schluck picheln. Bei Händlern gibt es volle »Geld zurück«-Garantie, wenn eine gekaufte Waffe nicht die Erwartungen erfüllt. Droht das Inventar überzuquellen, schleppt ein niedliches Maultier die überzähligen Habseligkeiten Ihrer Wohlstands-Gesellschaft. Das Level-Design ermutigt zu verschiedenen Spieltaktiken. Statt eine Skelett-Horde im Nahkampf zu vertrimmen, können Sie auch einen Pfeil auf das nächste Explosiv-Fass schießen, um die Burschen in die Luft zu sprengen. Im fertigen Spiel soll es zwölf verschiedene Regionen geben, die jeweils mit anderen Dungeons, Charakteren und Missionen bevölkert sind. Im Multiplayer-Bereich (acht Spieler gleichzeitig) sind neben speziellen Team-Quests auch actionorientierte Varianten à la »Capture the Flag« geplant. Dungeon Siege wird mit den kompletten Level-Tools des Entwicklerteams ausgeliefert werden, eine Flut von handgemachten Add-ons aus der Fan-Gemeinde ist damit vorprogrammiert. **(hl)**



Schöner die Monster nie sterben: Hervorragende Lichteffekte bringen Glanz in die muffigste Katakombe.



Das zaubernde Personal wird von den Haudraufs geschützt.



Die Friedhofruhe ist auch nicht mehr das, was sie einmal war.



Like a Rolling Stone: Der kleine Bruder vom Steinbeißer klopft an.

### CHRIS TAYLOR IM INTERVIEW

**PC Player: Was ist der spielerische Kern von Dungeon Siege?**

**Chris Taylor:** Mein Ziel ist es, drei ausbalancierte Komponenten zu haben: Abenteuer, Kampf, Belohnung. Und natürlich eine Story, die Dich durch die Welt führt. Wir haben keine Levels in unserem Spiel, es ist ein kontinuierliches Erlebnis. Die Quests schicken Dich nicht zu früheren Positionen zurück. Du bewegst dich ständig vorwärts, denn es ist nicht sonderlich interessant, dasselbe Terrain mehr als einmal zu durchqueren.

**PCP: Welches PC-Projekt steht bei Euch nach Dungeon Siege an?**

**CT:** Wir machen wahrscheinlich eine Fortsetzung zu Dungeon Siege und beginnen gleichzeitig die Anfangsarbeit an einem Echtzeitstrategie-Spiel, das vielleicht die Dungeon-Siege-Engine benutzen wird. Für mich sind Rollenspiele und Echtzeitstrategie die besten Genres aller Zeiten – ich will echt nichts anderes machen.

**PCP: Irgendwelche Chancen auf eine Fortsetzung zu Total Annihilation?**

**CT:** Wenn Infogrames die Rechte zum Verkauf anbieten würde, dann wäre ich wahrscheinlich mit einem Angebot dabei. Aber ich denke, dass es für mich leichter ist, eine völlig neue Spielserie zu entwickeln. Wenn man sich mal daran gewöhnt hat, ist es halb so wild.

gamestock 01

# SIGMA

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Relic/Microsoft
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Internet:** www.microsoft.com/games/gamestock/
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Besonderheiten:** Aus 50 Tieren kreative Kombinationen kreuzen ■ Eroberungen in verschiedenen Klimazonen ■ 3D-Spielwelt mit Tag- und Nachtwechsel

**Kein Strategiespiel hat merkwürdigere Einheiten: Mixen Sie Tiere kreuz und quer, um Mutanten-Monster mit Super-Fähigkeiten zu erhalten.**

**Kreuzt man einen Rauhaardackel mit einem Border Collie, erhält man eine hyperaktive Kompakt-Bellwalze mit gewaltigem Ego. Aber was kommt raus, wenn ich die Eigenschaften von Riesengorilla und Alligator kombiniere?.**

Rund 50 »normale« Tiere sind zur kreativen Kreuzung freigegeben.

Mit solchen naturwissenschaftlichen Gedankenspielen überlebt man keine Biologie-Klausur, legt aber die Grundlage für ein ungewöhnliches Echtzeitstrategie-Konzept. 50 Tiere sind die Grundlage für alle Einheiten-Produktionen in »Sigma«, dem neuen Projekt der »Homeworld«-Macher von Relic Entertainment.

Beim munteren Verkuppeln bestimmen Sie, ob eine 50:50-Promenadenmischung herauskommen oder ein Elternteil dominieren soll. Für die neue Kreaturen-Kombi werden Werte in den Kategorien Lebensenergie, Ausdauer, Geschwindigkeit und Sichtweite berechnet. Jedes Tierchen hat eine primäre und sekundäre Angriffstechnik, dazu kommen je nach Erbgut noch Spezialfähigkeiten wie die Tarnung beim Chamäleon.

### Was wäre wenn ...

Relic-Chef Alex Garden führt uns während seiner Demonstration einige kuriose Beispiele vor. »Das ganze Spiel dreht sich um die Frage »Was wäre wenn ...« Kreuze ein Kamel mit einer Kobra und Du bekommst ein »Kamobra«, das Gift spuckt und hervorragend mit Wüstenklima zurecht kommt«. Und so weiter: Aus Stinktier und Chamäleon wird ein »Stinkeleon«, dann zeigt uns Garden Kombinationen aus Nilpferd und Schützenfisch sowie Hummer und Gorilla – es gibt nichts, was es nicht gibt. Insekten und fliegende Viecher wie die Fledermaus waren auch schon zu sehen.

### Ein Platz für Tiere

Die Story der Solospieler-Kampagne ist in einer SF-Version der 30er Jahre angesiedelt. Auf 14 verschiedenen Inseln muss Ihre tierische Armee siegreich sein, um die Weltherrschafts-Pläne eines verrückten Wissenschaftlers zu vereiteln.

Beim Züchten neuer Tierkombinationen sollten Sie ein Auge auf das Terrain im jeweiligen Level haben. Je nachdem, ob Zonen mit Savanne, Wüste, Dschungel, Schnee oder Gewässern auftauchen, muss der Einheitenmix sorgsam abgeschmeckt werden. Basisaufbau und Ressourcen treten etwas in den Hintergrund, dafür brauchen Sie wachsendes Grünzeug und per Generator erzeugten Strom, um die Produktion anzukurbeln. Von Anfang an können Sie mit einer Handvoll Tiere experimentieren, aber um an raffiniertere Modelle zu kommen, müssen bestimmte Gebäude errichtet werden.

Sigma ist eines der schrägsten Strategiespiel-Projekte seit langem. Leider gibt es zu diesem Programm noch keine zur Veröffentlichung freigegebenen Screenshots. Zur visuellen Stimulanz müssen wir deshalb mit einigen gerenderten Bildern vorlieb nehmen. **(hl)**

Diese gestellte Render-Szene gibt einen Vorgeschmack auf Sigmas Einheiten-Vielfalt.




# MECH COMMANDER 2

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Internet:** www.microsoft.com/games/mechcommander2
- **Termin:** Juli 2001
- **Besonderheiten:** Bis zu 16 konfigurierbare Mechs kommandieren ■ Gegnerische Einheiten erbeuten ■ Gebäude erobern ■ 3 Kampagnen mit 24 Missionen

Wir lassen nichts verkommen: Einzelteile besiegter Gegner werden erbeutet und recycelt.

**Taktische Einsätze von Riesenroboter-Teams auf phänomenal gut aussehenden 3D-Schlachtfeldern.**

**Unter neuer Führung (Microsoft statt Microprose) und mit frischer 3D-Engine hat sich »MechCommander« mächtig gemausert. Spielbarkeit und Technik wirken beim zweiten Teil erheblich verbessert.**

Mit der Massenproduktion à la »C&C« hat das Kampfmaschinen-Einsatzkommando wenig zu tun, maximal 16 Einheiten steuern Sie in einer Mission. Vor jedem Auftrag schraubt der Spieler seine kostbaren Mechs individuell zusammen.

### Erst ausrüsten, dann starten

In Ruhe probiert man diverse Waffenarme aus, kramt im Sensoren- und Generatoren-Angebot und wählt letztendlich den passenden Piloten. Diese Steuermänner werden im Spielverlauf befördert und sammeln Spezialtalente. Stecken Sie zum Beispiel einen Distanzwaffen-Spezialisten in einen Mech mit entsprechender Wumme, springt dabei ein netter Angriffsbonus heraus.

Das zerklüftete 3D-Gelände von »MechCommander 2« lädt zum bewundernden Ranzoomen ein, für optimale Übersicht gibt es eine etwas entrückte Taktikkamera. Damit Sie besser planen können, wabert keinerlei Kriegsnebel herum. Terrain und Gebäude sind jederzeit einsichtbar, doch die Bewegungen feindlicher Einheiten bekommen Sie erst mit, wenn diese in Ihren Sensoren-Einzugsbereich geraten.

Die sanft geschwungenen Hügelketten sind nicht nur hübsch, sondern auch taktisch wertvoll. Wenn Sie von oben auf einen anderen Mech herab ballern, haben Sie höhere Chancen auf einen Kopftreffer, durch den der gegnerische Pilot zum Aussteigen gezwungen wird. Den verwaisten Feindes-Mech besetzen Sie dann mit einem Nachschub-Piloten und schon haben Sie das gute Stück breit grinsend Ihrer Sammlung einverleibt.



Alles Gute kommt von oben: Wenn sich Ihre Mechs einen Höhenvorteil verschaffen, erhalten sie einen Präzisionsbonus im Kampf.

### Erobern und Verstärkung rufen

Indem Sie feindliche Gebäude erobern, öffnen Sie Zugangstore, legen Geschütze lahm und kassieren vor allem Ressourcen-Punkte. Damit bestellen Sie sich vom Lieferservice schöne Dinge wie einen Luftangriff oder lassen einen Reparatur-Laster absetzen, um Ihren angeschmorten Lieblings-Mech zu flicken. Solche Dienstleistungen sind ein echter Komfort-Fortschritt gegenüber den berüchtigten Reload-Orgien im Vorgängerspiel, bei dem schon kleine Fehler eine ganze Mission unlösbar machten.

### Marmor, Stein und Eisen bricht

MechCommander 2 wird drei Kampagnen mit jeweils acht Missionen enthalten. Verschiedene Lösungswege beim Erreichen der Missionsziele und das Experimentieren mit Mech-Konfigurationen versprechen viel taktischen Spielraum. Produzent Mitch Gitelman lässt jedenfalls wenig Zweifel daran, dass destruktiver Spaß im Mittelpunkt steht. Als sich bei seiner Vorführung ein gegnerischer Mech hinter einem Hochhaus verkriecht, legt sein Trupp das Gebäude kurzerhand in Schutt und Asche. **(hl)**



3D-Strategie kann sehr übersichtlich sein, wie diese Kamera-Perspektive beweist.

gamestock 01

# ZOO TYCOON

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Aufbau-Strategie
- **Termin:** 3.Quartel 2001
- **Internet:** www.microsoft.com/games/gamestock/
- **Besonderheiten:** Zoo ausbauen, Besucher anlocken ■ 40 verschiedene Tiere ■ Endlosspiel und Szenarien

**Als Tierpark-Manager leben Sie Ihren Verwaltungstrieb zwischen Streichelzoo und Elefantenmist aus.**



Die Kängurus sind sooo niedlich ... und mit ein paar bequemen Bänken lassen sich vielleicht noch mehr Besucher vor ihr Gehege locken.

**Auf der Suche nach der letzten Aufbaustrategie-Nische: Rummelplatz? Hatten wir schon. Öffentlicher Nahverkehr? Viel zu spät. Zoo? Tierische Idee, gekauft!**

Die neuen PC-Spiele, die Microsoft auf der Gamestock präsentierte, lassen es in der Regel brummen, krachen und bieten mörderische 3D-Welten. Da wurde es uns angesichts des einsamen 2D-Sprite-Überlebenden »Zoo Tycoon« richtig warm ums Herz. Wer vermisst schon Bump Mapping, wenn er dafür endlich einmal Zoodirektor spielen darf?

### Kleinvieh macht auch Mist

Das Spielkonzept ist schlicht und einfach. Den nötigen Zaster für Zoo-Ausbau und neue, coole Tiere erhalten Sie durch möglichst zahlreiche Besucher. Damit die Gäste zufrieden sind, wieder kommen und viel Geld in den Souvenirläden lassen, müssen die beglotzten Tiere glücklich sein. Vernachlässigte Viecher dösen den ganzen Tag gelangweilt herum, aber wohl genährte und gepflegte Gehege-Insassen entzücken das Publikum mit verspielter Possierlichkeit.

Zu Ihren Aufgaben gehören das Design der Gehege, der Zukauf neuer Tiere und die Verpflichtung von Personal. Stimmung und Bedürfnisse einzelner Besucher lassen sich ebenso einsehen wie das Wohlbefinden der tierischen Attraktionen. Dramatische Tickermeldungen weisen darauf hin, wenn irgendwo ein Pinguin deprimiert ist.


Im Adoptions-Menü erstehen wir diesen Elefanten, der einen schönen Namen verpasst bekommt.

### Fressen und gefressen werden

Beim Anspielen haben wir beim Löwengehege-Neubau prompt das Gatter »vergessen«, um die Besucher auf Tuchfühlung mit den lieben Tierchen gehen zu lassen. Es spielten sich aber keine »Gladiator«-mäßigen Szenen ab, die Menschen suchten schreiend, aber unversehrt das Weite. Platziert man niedliche, flauschige Streichelzoo-Tierchen im Gehege zahnreicher Fleischfresser, tritt die Nahrungspyramide in Aktion (eine diskrete Staubwolke verdeckt das große Fressen). Wenn zwei Tiere sich dagegen ganz lieb haben, kann Nachwuchs herausspringen.

Generell appelliert Zoo Tycoon mit bescheidenen Hardware-Ansprüchen und niedlichem Thema an den Massenmarkt, Abteilung »für die ganze Familie«. Neben dem Endlos-Ausbau-Modus gibt es konkrete Szenarien, in denen Sie zum Beispiel abgehalfterte Tierparks innerhalb eines Zeitlimits auf Vordermann bringen müssen.

Aller Namensähnlichkeit zum Trotz hat das Programm übrigens rein gar nichts mit Chris Sawyer's Riesenhit »Rollercoaster Tycoon« zu tun. Hinter Zoo Tycoon steckt vielmehr Blue Fang Games, ein Refugium ehemaliger Papyrus-Programmierer, die sich früher NASCAR-Rennspielen widmeten. **(hl)**




Wir lassen nichts verkommen: Einzelteile besiegter Gegner werden erbeutet und recycelt.

gamestock 01

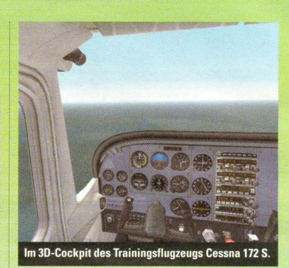
# FLIGHT SIMULATOR 2002

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Simulation
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** www.microsoft.com/games/trainsim/
- **Besonderheiten:** Mehr Luftverkehr und Bodenobjekte ■ Kommunikation mit Fluglotsen ■ Streckennetz editieren



**Der König der Lüfte präsentiert in der achten Auflage Wasserlandungen, lebhafteren Luftverkehr und die Boeing 747-400.**



Im 3D-Cockpit des Trainingsflugzeugs Cessna 172 S.

**Microsoft bewahrt das Simulations-Genre vor dem Absturz. Die neue Version des »Flight Simulators« bringt mehr Leben in die Lüfte.**

Rund um die Flughäfen sind reichlich vom Computer gesteuerte Maschinen unterwegs. Gedrängter geht es auch auf der Erde zu. Passend zum jeweiligen Gebiet werden zusätzliche Bodenobjekte wie Bauernhöfe, Wohnhäuser, Fabriken oder Bäume dynamisch generiert. Zu den weiteren grafischen Verbesserungen gehören aufgemotzte Lichteffekte und während der Landung qualmende Reifen. Bei der Pilotenansicht dürfen Sie sich stufenlos im 3D-Cockpit umsehen.



Kurz nach dem Start ist das Fahrgestell der Boeing 747 noch ausgeklappt.

### Nur der Tower hört mein Seufzen

Bei der 2002-Version führen Sie auch Schwätzchen mit den Fluglotsen: Über Menü-Kommandos erhalten Sie Start- und Landeerlaubnis oder bitten um Zuweisung eines Anflug-Vektors. Das realistische klingende Antwort-Genuschel vom Tower lässt nicht lange auf sich warten.

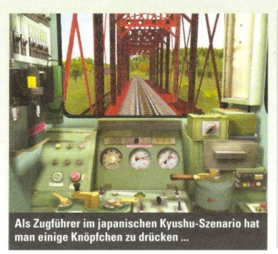
Erstmals gehen Flight-Simulator-Piloten ins Wasser. Zu den neuen spielbaren Modellen gehört ein Wasserflugzeug, das unter allerlei Wellenentwicklung auf jedem besseren Tümpel landet. Liebhaber überbreiter Schwertransporter freuen sich dagegen auf die Boeing 747-400, um in Echtzeit eine Transatlantik-Überquerung zu steuern – legen Sie ausreichend Erdnüsse bereit. Einsteiger wählen für Ihre ersten Flugstunden aber lieber die handliche Cessna 172S. **(hl)**

# TRAIN SIMULATOR

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Simulation
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.microsoft.com/games/gamestock/
- **Besonderheiten:** 6 realistische Züge steuern ■ Fahrpläne einhalten

**Sie wollten doch schon immer mal Karriere als Lokomotivführer machen?**



Als Zugführer im japanischen Kyushu-Szenario hat man einige Knöpfchen zu drücken ...

**Flight Simulator auf Schienen: Als Zug-Ingenieur hetzen Sie in sechs internationalen Szenarien hinter dem Fahrplan her und scheuchen Kühe von den Gleisen.**

Der todernste »Train Simulator« hat nichts mit Eisenbahn-Strategie à la »Railroad Tycoon« zu tun. Stattdessen sitzen Sie selber im Lokhäuschen, um den Zug zu beschleunigen und abzubremsen. Bei den Oldie-Modellen muss obendrein durch fleißiges Kohle schippen stetig Dampf gemacht werden.

In jedem der sechs Szenarien übernehmen Sie diverse Aufträge in beliebiger Reihenfolge. 15-minütige Quickie-Touren wird es ebenso geben wie Langstrecken-Verbindungen mit zwölf Stopps und acht Stunden Echtzeit-Fahrdauer. Reichlich Gelegenheit also, um in der Außenansicht die detailliert modellierten Züge zu betrachten, wie sie durch 3D-Landschaften flitzen. Sie können auch in der Passagier-Perspektive aus den jeweiligen Wagons heraus durch die Fenster blicken.

### Bahn mit Plan

Die realistische Fahrphysik registriert Feinheiten wie einen zu abrupten Fahrstil: Wer die (unsichtbaren) Passagiere durchschaukelt, wird im Abschluss-Briefing getadelt. Auch das genaue Halten an den Stationen und die Fahrplan-Einhaltung bei Schlechtwetter wollen gelernt sein. Gleis-Rowdies produzieren im schlimmsten Fall ein grafisch spektakuläres Zugunglück.

Zielgruppe des ungewöhnlichen Programms sind primär Eisenbahn-Enthusiasten, die sich über offene Architektur und Strecken-Tools freuen dürften. Wer schon immer mal sein regionales S-Bahn-Netz nachbauen wollte, kann sich hier austoben. **(hl)**



Mit stilechten Wagons dampft der Orient-Express durchs Alpenvorland.




# HALO

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bungie/Microsoft
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** 2002 (PC-Version), 4. Quartal 2001 (Xbox-Version in USA)
- **Internet:** www.xbox.com/games/halo/
- **Besonderheiten:** Bei Ego-Ansicht ballern ■ Bei Außenansicht Fahrzeuge steuern ■ Immer noch eine Augenweide

**Die PC-Version von Bungies Action-Grafikwunder soll zwar erst 2002 erscheinen. Anhand einer spielbaren Xbox-Fassung fielen uns einige interessante Entwicklungen auf.**



Alien-Schau mit Einschränkung: Alle neuen Halo-Screenshots stammen (trotz verdächtig hoher Grafikauflösungen) angeblich von der Xbox-Version.

**Liebevoll hat die PC-Szene das kleine »Halo« an ihrem Busen genährt, mit Zuwendung überschüttet und vielfältig gepreviewt. Doch dann kamen die dunklen Schergen von Microsoft, kauften das Programmierteam Bungie auf und legten es in Ketten, um aus Halo einen Xbox-Titel zu machen.**

Kein Wunder, dass sich solche Legenden um das Schicksal des Action-Schnuckelchens ranken. Jahrelang zeigte uns Bungie atemberaubende Spielsequenzen von der PC-Version, die seit der Microsoft-Intervention vor knapp einem Jahr in weite Fernen gerückt ist. Dass Halo doch noch für den PC erscheinen wird, wurde auf dem Gamestock-Event bestätigt. Dieses Jahr ist damit aber nicht zu rechnen, denn die Xbox-Version soll als Killer-Applikation den US-Launch von Microsofts Spielkonsole anfeuern. Getreu dem Motto »Lieber eine Xbox in der Hand als eine PC-Version auf dem Dach«, haben wir tapfer zum Gamepad gegriffen und uns durch den Demo-Level gekämpft.

**»Bungie besinnt sich auf die traditionelle Ego-Shooter-Ansicht.«**

### Neue Halo-Perspektive

Auf der geheimnisvollen Ringwelt Halo gestrandet, ist ein Soldaten-Team auf der verzweifelten Suche nach Technologie-Hinterlassenschaften der ausgestorbenen Ureinwohner. Die Funde in den unterirdischen Anlagen könnten die Wende im Konflikt gegen die Covenant bringen, eine ziemlich ungemütliche Ansammlung von Alien-Kriegern. Dummerweise hat der Feind ebenfalls Wind von der Sache gekriegt. Als Mitglied des Menschen-Stoßtrupps sind Sie in Guerillakrieg-Missionen verwickelt, um die wichtigen Stützpunkte zu erobern.

In bisherigen PC-Demos waren alle Spielfiguren stets von außen zu sehen. Doch jetzt besinnt sich Bungie auf die traditionelle Ego-Ansicht klassischer 3D-Shooter. Ein eingeblendetes Fadenkreuz, das bei Zielerfassung rot aufleuchtet, erleichtert dabei das Anvisieren von Gegner. Schleichen Sie sich lieber von hinten an, können Sie auch mit dem Gewehrkolben herzhaft zuschlagen, um lautlos einen Wächter auszuschalten.

### Spieler fährt, Kollege ballert

Wenn Sie in ein Fahrzeug klettern, wechselt die Perspektive von der Ego- in die Außenansicht. So steuern wir zu Beginn des spielbaren Levels den allseits bekannten Halo-Jeep. Auf der Rückbank hat es sich ein vom Computer gesteuertes Teammitglied am Maschinengewehr bequem gemacht. Mit dem Gamepad ringend holtern und poltern wir eine →

## WARUM DIE PC-VERSION BESSER WIRD

**Nichts gegen die Xbox. Uns fallen aber drei gravierende Gründe ein, warum sich die volle Halo-Wucht erst auf dem PC entfalten wird.**

**Höhere Auflösung**
Es tut schon ein wenig weh, die edle Halo-Spielwelt bei 640 mal 480 Pixel auf einem Fernseher zu erleben. PC-Monitore sind in der Lage, weitaus höhere Auflösungen gestochen scharf darzustellen. Und bis 2002 können wir uns auch eine Grafikkarte leisten, die dabei nicht aus dem letzten Loch qualmt.

**Maus/Tastatur-Steuerung**
Yep, 3D-Shooter kann man auch mit dem Gamepad steuern. Fragt sich nur wie. Am schnellsten und griffigsten klappt das Umsehen, Bewegen und Schießen in einer 3D-Welt mit der Kombination Maus plus Tastatur. Und die hat nur der PC serienmäßig.

**Richtige Multiplayer-Modi**
Die Xbox-Version von Halo soll einen Split-Screen-Modus haben, zu Online-Plänen gibt es noch keine Ankündigungen. Wer massig Spielpartner im Internet treffen will (im wahrsten Sinne des Wortes), wird reumütig zum guten alten PC zurückkehren.



Auch die Innen-Levels sind gewaltig, wie dieser Blick in den Abgrund verdeutlicht.

gamestock 01


Im Keller des Stützpunkts aktivieren wir ein geheimnisvolles Hologramm.

→ Anhöhe herauf. Plötzlich fängt der Kollege selbstständig zu feuern an – und das nicht wegen einer Radarfalle, sondern angesichts eines Covenant-Stoßtrupps. Wir bremsen den Jeep ab, steigen per Knopfdruck aus und befinden uns wieder in der Ego-Ansicht. Hinter dem geparkten Jeep Deckung suchend, greifen wir zum Gewehr und helfen dem MG-Schützen beim Alien-Wegputzen.

Nachdem der letzte Gegner zerschmaucht ist, sehen wir uns das Gebäude näher an, welches die Covenant bewacht hatten. Es entpuppt sich als Zugang zu einem der unterirdischen Halo-Arsenale. Der Kollege passt aufs Auto auf, während wir einsam den düsteren Gang entlang tappen. Per Knopfdruck wird ein Taschenlämpchen an der Waffe aktiviert, dass einen gespenstischen Lichtkegel wirft. Hinter jeder Ecke eine Covenant-Wache erwartend, schleichen wir uns gespannt voran ... und geraten zwei Räume weiter prompt in einen Hinterhalt.

## Jede Waffe zu ihrer Zeit

Bei der Waffenwahl müssen Sie mehr Aspekte bedenken als die goldene Action-Faustregel »Je größer, desto bumm«. Bei einem Gefecht mit zwei, drei Aliens verwenden Sie am besten eine Covenant-Energiewaffe, um Munition zu sparen. Doch bei einer Schlacht mit fünf, sechs Gegnern wird so viel geballert, dass die Energiespritze wegen Überhitzung den Dienst verweigert. In einer solchen Situation spuckt man lieber Blei mit der altmodischen, aber robusten Menschen-Knarre. Im Spielverlauf erbeuten Sie nicht nur Covenant-Waffen, sondern steuern auch abenteuerliche Vehikel wie Hoover-Panzer oder Aufklärungsgleiter.


Neulich, bei der Probefahrt: Die Geländegängigkeit des Jeeps hat ihre Grenzen.

## Warten auf Halo

Auch wenn uns die Verzögerung der PC-Version die Geduld eines Tee trinkenden Lammrudels abverlangt, bleiben wir heiß auf Halo. Und die Übernahme Bungies durch Microsoft hat neben der eingangs erwähnten Xboxisierung auch positive Aspekte. Zum einen muss man nicht mehr befürchten, dass dem Entwicklerteam das Geld ausgeht, zum anderen wird bei Halo jetzt mehr Wert auf griffige Solospieler-Missionen gelegt, während der Fokus früher auf den Multiplayer-Aspekt gerichtet war. Alles wird gut. **(hl)**

## JASON JONES IM INTERVIEW


Halo-Chefdesigner Jason Jones ist seit der Gründung vor zehn Jahren bei Bungie an Bord.

**PC Player: Wie kommt Halo auf dem PC voran?**
**Jason Jones:** Wir haben noch so viel mit der Xbox zu tun, dass wir derzeit nicht mal an die PC- und Mac-Sachen denken. Aber wir stehen dazu – sobald wir mit der Xbox-Version fertig sind.

**PC Player: Wie hat sich das Halo-Design im letzten Jahr geändert?**
**Jason Jones:** Lange Zeit hatten wir uns auf ein cineastisches Netzwerk-Erlebnis mit Third-Person-Ansicht fokussiert. Aber wir sind vor allem an der Action interessiert, und die kommt mit der Ego-Ansicht am besten rüber. Wir haben uns zuletzt auch viele Gedanken zur Künstlichen Intelligenz gemacht. Nicht nur, wie man gegen sie spielt, sondern auch, wie sie den Spieler unterstützt.

**PC Player: Wie kommt ihr mit dem Druck zurecht, dass Halo pünktlich für den Xbox-Launch eingeplant ist?**
**Jason Jones:** Zur Software-Entwicklung gehört es nun mal, dass du dir den Hintern aufreißt, um etwas fertig zu kriegen. Das ist uns bisher bei jedem Projekt passiert, an dem wir gearbeitet haben. Es ist sehr aufregend, mit einem Spiel beim Launch einer so verdammt guten neuen Konsole dabei zu sein – das ist es, was uns motiviert.


Dieser Shootout-Schnappschuss zeigt den Weltraum-Soldaten von außen. Im Spiel ballern Sie aber bei Ego-Ansicht durch die Stützpunkte.

# XBOX TOTAL

**Microsofts PC-Neuheiten sind allesamt nicht schlecht – der Schwerpunkt beim diesjährigen Gamestock-Event lag jedoch klar auf der Xbox.**

**Die Zeit läuft: Im Herbst erscheint in den USA die Xbox, Microsofts erste Videospiel-Konsole. Spieltechnisch hielt sich der Redmonder Software-Riese bislang bedeckt, doch auf der Gamestock gab es gleich acht First-Party-Titel für die Xbox zu bestaunen.**



Munch und Abe – schrägere Vögel finden Sie so schnell nirgendwo. (Oddworld: Munch's Oddysee)

Die einhellige Meinung der rund 170 Journalisten: Der Spitzenreiter des Doppelquartetts heißt »Oddworld: Munch's Oddysee«, gefolgt von »Halo«. Der 3D-Shooter war tatsächlich spielbar und machte Schluss mit dem augenzwinkernden Spruch, dass Halo eigentlich nur ein Tool zum Erstellen wunderschöner 3D-Animationen sei. Es bleibt spannend, welche Perlen Microsoft und Entwickler wie Electronic Arts oder Konami noch aus dem Hut zaubern werden.

### Die Top 3

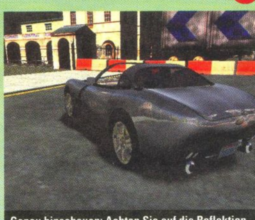
Da der Sound der neuesten Munch-Version noch nicht implementiert war, »synchronisierte« der charismatische Oddworld-Visionär und -Firmengründer Lorne Lanning alle Helden und Halunken des Action-Adventures selbst. Die Meute war begeistert, ein amerikanischer Kollege meinte: »Microsoft sollte Lorne Lanning jedem Munch-Spiel beilegen.« In einem Außen-Level mussten Abe und Munch zusammenarbeiten, um an einer Horde Scrabs vorbei zu einer Windmühle zu gelangen: Amphibienwesen Munch plantscht dazu durch Flüsse und rast mit dem Rollstuhl umher, Abe schleppt den kleinen Kollegen mit oder wirft ihn auf höher liegende Plattformen. Grafisch legte das Spiel im Vergleich zur Xbox-Enthüllungsveranstaltung deutlich zu.

Bei Halo beeindruckten besonders die wilden Fahrten mit dem Jeep durchs Gelände, an die sich ein Abstecher in eine von den feindlichen Covenant besetzte, unterirdische Anlage anschloss. Unterdessen gab uns der Schütze des Jeeps Feuerschutz – sehr fein. Die PC-Version soll sich von der Xbox-Fassung durch eine stärkere Betonung des Mehrspieler-Modus unterscheiden.

Ein weiteres Highlight: Das grafisch hervorragende »Codename: Project Gotham«, ein Rennspiel von Bizarre Creations, das verdächtig an den Dreamcast-Titel »Metropolis Street Racer« erinnert. Über 20 Autos auf mehr als 300 Rennstrecken in London, Tokio, San Francisco und New York warten bei dem Spiel auf Sie.

### Sport & Spannung

Das Snowboard-Spektakel »SSX« für die PlayStation2 ist einer der Hits auf Sony neuer Konsole. Microsofts Antwort: »Amped: Freestyle Snowboarding«. Hier geht es nicht um Geschwindigkeit, sondern um Geschick: Drei Gebirge mit rund 120 Abfahrten warten auf Ihre Trickkünste, die Sie im Laufe des Spiels vom blutigen Amateur zum Medienstar machen können.



Genau hinschauen: Achten Sie auf die Reflektion im Kotflügel. (Codename: Project Gotham)

»NFL Fever 2002« wird in Deutschland wohl eher eine untergeordnete Rolle spielen – EA Sports' »Madden«-Serie dürfte damit aber ein ernst zu nehmender Konkurrent erwachsen. »Fuzion Frenzy« ist eine Sammlung von Mini-Spielchen für bis zu vier Spieler – anders als bei »Mario Party« oder »Sonic Shuffle« fehlen hier jedoch populäre Charaktere, welche die künftigen Xbox-Besitzer vor den Fernseher locken könnten.

### Action & Abenteuer

»Azurik: Rise of Perathia« erzählt die Geschichte des Zauberlehrlings Azurik, der die vier Welten von Feuer, Wasser, Erde und Luft durchwandert, um – na, was wohl? – den Untergang der Welt zu verhindern. Azurik schwingt eine Mischung aus Schwert und Zauberstab, mit dem er auch diverse Schutzschirme aktivieren kann. Einen optisch schickeren Wasserfall und realistischere Lava-Effekte haben wir lange nicht mehr gesehen.

Ein reinrassiges Action-Rollenspiel soll »Nightcaster« werden, das sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet. Mit einem frei positionierbaren Orb hauen Sie Ihren Gegnern rund 40 Zaubersprüche um die Ohren, wie in einem Rollenspiel lernt Held Arran neue Fähigkeiten und darf diverse Sub-Quests erledigen. **(Roland Austinat/md)**



Allen Zweiflern sei's gesagt: Das ist Spielgrafik! (Halo)



Azurik: Rise of Perathia – damit Sie auch morgen noch kraftvoll zuhauen können.



Schnell und kalt: An den Polygon-Modellen der Boarder sollte noch gearbeitet werden. (Amped: Freestyle Snowboarding)

### NOCH MEHR XBOX-INFOS

Ausführliche Infos zu Microsofts Wunderwaffe finden Sie regelmäßig im Newsletter des offiziellen Xbox-Magazins, den Sie kostenlos abonnieren können. Die neueste Ausgabe mit ausführlichen Previews aller acht hier vorgestellten Spiele finden Sie unter www.dailyradar.com/xbox-mag/newissue4/oxm/GER/index.html.

# TROPICO




Eine schon recht weit ausgebaute Insel. Der Flughafen wird den Tourismus ordentlich ankurbeln!

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pop Top/Take 2 Interacitve
- **Genre:** Aufbaustrategie
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** tropico.godgames.com

- **Besonderheiten:** Karibisches Feeling vom Feinsten ■ Enorm detailreiche Simulation der einzelnen Einwohner ■ Sehr hoch auflösende Zoomstufen ■ Entwickelt von den Railroad-Tycoon 2-Machern

**Dass die Karibik mehr zu bieten hat als Companeros unter Palmen und steinreiche Frührenter, zeigte uns die erste spielbare Version von Pop Tops tropischem Paradies.**

**Allgemeine Informationen zu diesem Spiel hagelte es in den vergangenen Monaten ja schon zur Genüge, daher können wir uns diesmal darauf konzentrieren, wie sich »Tropico« tatsächlich spielt.**

Und da herrscht sozusagen eitel Sonnenschein: Schon das Intro mit seiner coolen Kokosnuss-Musik lässt Urlaubsgefühle aufkommen – swingend und fingerschnipsend sitze ich vor dem Monitor. Ich setze also die Ray Ban auf, mixe mir einen steifen Daiquiri und widme mich der Geburt meines Diktators im Jahre 1950. Bauernjunge oder linker Intellektueller? Vom CIA an die Macht geputscht oder als Sozialist die Wahlen gewonnen?

Wir schreiben das Jahr 2032

Weiberheld oder extrem hässlich? Finanzgenie oder nicht korrumpierbar?

Ach, es ist eine Lust, in den Möglichkeiten zu wühlen – zumal das ja auch seine Auswirkungen hat. Letzten Endes nämlich lässt sich in Tropico alles auf die verschiedenen Fraktionen der Bevölkerung (Kommunisten, Intellektuelle, Militärfans und dergleichen) und das Verhältnis des Regierungschefs zu ihnen reduzieren. Ein Diktator, der ausnahmsweise mal nicht korrupt ist, wird zum Beispiel sowohl bei den Intellektuellen als auch bei der Kirche Pluspunkte sammeln – und zudem durch sein gutes Beispiel die Verbrechensrate senken. Ein besonders hässlicher Gnom wiederum ist schädlich für den Tourismus. Und die impliziten Auswirkungen auf die Beziehung zur USA oder zur UdSSR sind natürlich auch zu berücksichtigen, denn davon hängt eine eventuelle Wirtschaftshilfe ab!

Es gibt zwei hauptsächliche Regler, mit denen Sie den Schwierigkeitsgrad regulieren: Der eine beeinflusst die Wirtschaft (in der einfachsten Stellung verfügen Sie über eine unendliche Geldreserve), der andere das politische Modell. Wenn beide mehr oder weniger in mittleren Positionen sind, sieht der Alltag auf Ihrer tropischen Insel in etwa so aus:

**»Wahlen? Kann man denn nichts dagegen tun?«**

### Alltag in Tropicana

Ein Regierungspalast und jede Menge Elendsbaracken sind bei der Machtübernahme bereits da. Möglichst schnell gilt es nun, die Grundbedürfnisse der Bevölkerung nach Gesundheitsvorsorge, geistlicher Erbauung und Zerstreuung zu befriedigen, indem Klinik, Kirche und Kantine gebaut werden. Überhaupt empfiehlt es sich auch im späteren Verlauf, immer sehr auf die Stimmungslage der Tropicaner zu achten, denn sonst kann es Ihnen schnell passieren, dass die Dinge aus dem Ruder laufen – mit fatalen Folgen.


Eine junge, aber wachsende Ansiedlung im Überblick: Die gelb schattierten Häuser stellen Bauplätze im Planungsstadium dar.

Für den Hausgebrauch reicht da ein Blick auf den allgemeinen Indikator. Sie dürfen aber auch jeden einzelnen Einwohner anklicken, um seine persönliche, nach verschiedenen Faktoren aufgeschlüsselte Meinung zu erfahren – könnte ja sein, dass Sie mal in die Lage kommen, einzelne »Rädelsführer« aus dem Verkehr ziehen zu müssen.

Der Inselaufbau kostet Geld, also wäre darauf zu achten, den Haushalt wieder aufzufüllen: Farmen jeder Art machen praktisch immer Gewinn (geschieht automatisch), solange sie bewirtschaftet werden. Auch Kneipen oder Mietshäuser und vor allem touristische Einrichtungen sind pflegeleichte Geldquellen. Schwieriger wird es schon bei der Industrie, da diese zumeist auf Rohstoffe angewiesen ist. An einer Rumfabrik werden Sie etwa erst dann Freude haben, wenn Sie bereits über ein paar Zuckerrohr-Farmen verfügen. Falls ja, können Sie beobachten, wie die Rohr-Ernte zur Fabrik gekarrt wird. Von dort transportieren Ihre fleißigen Arbeiter dann die fertigen Fässer zur Schiffsanlegestelle. Sobald die Ware an Bord ist, wird das Geld dem Staatsschatz zugeschlagen.


Tropico in der höchsten Zoomstufe, hier am Beispiel einer Fischerhütte.


Der Inselprotzpalast: Etwas mehr Ehrerbietung, bitte sehr!

Es ist wichtig, immer darauf zu achten, dass die laufenden Einnahmen die Kosten (für Klinik, Kirche, Schule, Löhne und dergleichen) übersteigen, ansonsten haben Sie sich quasi eine Wirtschaftskrise eingehandelt, der mit Entlassungen und/oder Lohnkürzungen radikal begegnet werden muss. Wie sich das auf Ihre Beliebtheit beim Volk auswirkt, können Sie sich an drei Fingern abzählen.

Und das werden Sie zu spüren bekommen, denn alle paar Jahre verlangt der Pöbel nach Wahlen. Bei dieser Gelegenheit bekommen Sie eine Art Meinungsumfrage präsentiert, aus der ersichtlich ist, wie der Urnengang wohl ungefähr ausgehen wird. Sind die Kräfteverhältnisse für Sie negativ, aber doch noch relativ ausgeglichen, bietet sich die Option des Wahlbetrugs an. Das wird zwar zu weiterem Unmut führen, ist aber immer noch besser als die Meldung »Game Over«, oder?

Falls Sie jedoch bei Ihren Landsleuten so richtig unten durch sind, helfen gekaufte Wahlen auch nix mehr. Da ist es schon besser, die Abstimmung gleich ganz zu verbieten. Das natürlich ist der direkte Weg in den Polizeistaat, denn so werden Sie sich bald nur noch mit Hilfe des Militärs an der Macht halten können. Was wieder ganz eigene Risiken birgt: Beispielsweise könnte Ihr Volk auf die Idee kommen, eine Guerillabewegung zu gründen. Und auch das Militär selbst ist ein zweischneidiges Schwert – sicherlich haben Sie schon mal das Wörtchen »Putsch« gehört, nicht wahr?

Wenn Sie es aber schaffen, den Tiger zu reiten, dauert Ihre Regentschaft ewig, zumindest im Endlos-Modus. Zwar schreiten die Jahre voran, doch das Ambiente der 50er und 60er bleibt für immer erhalten. Auswählbare Ziele (möglichst viel Geld auf dem Schweizer Nummernkonto, möglichst starke Wirtschaft und so weiter) bei beschränkter Spieldauer gibt es aber natürlich auch. Tja, ich weiß nicht, was *Sie* diesen Sommer vorhaben – ich werde jedenfalls als Presidente Kapaunstro Karriere machen ... **(jn)**

ANTA
Um den Weltfrieden endgültig zu sichern,
muss die Menschheit erneut lernen, Krieg zu führen

# EMPEROR
## BATTLE FOR DUNE

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Westwood/ Electronic Arts
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 15. Juni 2001
- **Internet:** www.westwood.com
- **Besonderheiten:** drei Hauptparteien ■ fünf Nebenparteien ■ drei Kampagnen mit jeweils 50 Missionen und Missionsbaum ■ 760 Truppentypen ■ ca. 200 Multiplayerkarten

**Erst der dritte Abkömmling der intergalaktischen Gefechte um den Wüstenplaneten spielt in einer polygonbasierten 3D-Welt.**



Damit die Übersicht bei all dem Gedrehe nicht verloren geht, rotiert die Kompaß-ähnliche Übersichtskarte immer brav mit. Die Einheiten gewinnen übrigens mit zunehmender Erfahrung an Kampfkraft.


Die verschiedenen Planeten unterscheiden sich vor allem durch die Farbe ihrer Landschaft.

**Manche Geschichten sind halt einfach unverwüstlich, und die von Frank Herbert ersonnene Sci-Fi-Serie um den Wüstenplaneten »Dune« gehört nicht nur im Wortsinne dazu.**

Mit »Dune 2« und »Dune 2000« nahm sich Westwood ja schon zweimal dieser Thematik an. Während jedoch »Dune 2000« kaum mehr als ein etwas besserer Aufguß der ersten Wüstenei war, unterscheidet sich »Emperor: Battle for Dune« radikal von seinen beiden Urvätern.

So kommt hier erstmals ein frei dreh- und zoombares 3D-Gelände zum Einsatz. Erwarten Sie allerdings nicht allzu viel von den Landschaften. Die sind nämlich durch die Bank ziemlich nackt, wenn man mal von den Gebirgszügen und ein paar Panzersperren absieht. Nur erstrahlt der Erdboden auf jedem Planeten in einer eigenen Farbe. Höhenvorteile wirken sich allerdings deutlich auf die Kampfkraft ihrer Verbände aus, ein solcher Bonus wird sogar direkt im Mauspfeil angezeigt. Wie kampfgestählte Wüstenfüchse sicher noch wissen, fiel zum Ende der letzten Dune-Folge der Imperator Frederick IV einem Attentat zum Opfer – und das ohne einen Erben zu hinterlassen. »Emperor: Battle for Dune« hakt genau hier ein, denn von Anfang an kämpfen die drei großen Häuser Atreides, Harkonnen und Ordos um die Vorherrschaft über den führerlosen Planeten Arrakis.

### Kampf um die Macht

Nur auf Arrakis existiert das kostbare »Spice«. Diese Ausscheidungen riesiger Sandwürmer werden für die interstellare Raumfahrt benötigt. Jedes der drei Häuser kämpft mit unterschiedlichen Motiven um die Macht auf Dune. Die edelmütigen Atreides stehen für die Moral, die brutalen Harkonnen sind einfach nur machtgeil, während die Motive der myste-




Mit den bizarren Kopfschläuchen kontaktieren die Ordos ihre Vorgesetzten.

riösen Ordos lange Zeit undurchschaubar bleiben. Für jede dieser drei Haupthäuser existiert eine gigantische Kampagne mit einem Missionsbaum und rund 50 Szenarien. Wer den direkten Weg bevorzugt, erlebt das Ende des Feldzuges aber schon nach 18 Missionen. Jedes Haus darf die selben 18 Gebäudetypen in den Sand stellen. Einziger notwendiger Rohstoff ist dabei das besagte Spice, das mit Maschinen geerntet und mit fliegenden Transportern in Ihre Werkstätten verfrachtet wird. Dort findet es Verwendung für den Bau ihrer Fabriken, Verteidigungstürme und Einheiten. Neuerdings können Ihre fliegenden Transporter übrigens Erntemaschinen des Gegners aufgreifen und irgendwo absetzen. Sollte sich dort »zufällig« einer der berüchtigten Riesenwürmer herumtreiben, macht es »happs« und der Feind hat einen Ernter weniger. Außerdem existiert eine weitere »natürliche« Gefahr: Von Zeit zu Zeit fetzen unberechenbare Sandhosen durch die Landschaft und verwandeln Gebäude und Einheiten in Schutt respektive Asche.


Unter Zuhilfenahme entsprechender Lichteffekte verwandelt sich auch die ödeste Landschaft in ein prachtvolles Feuerwerk.

## Individualität ist Trumpf

Jedes Haus besitzt seine eigenen Truppen, sein eigenes Interface und seine eigenen Melodien. Auch hat jede Rasse bestimmten Elitetruppen: die Atreides verfügen über fünf Infanterietypen und ihren legendären Schallpanzer, die Harkonnen über die schußgewaltigsten Kettenfahrzeuge sowie einen Atomschlag, während die Ordos auf Psychokräfte und eine mächtige Energiewaffe setzen. Rund die Hälfte der etwa 70 Truppentypen stammen modifiziert vom Vorgänger.

Die Bene Tleilaxu sind die natürlichen Verbündeten der Ordos und benutzen genetische Manipulationen zur Klonung feindlicher Einheiten. Ihre Spezialität ist ein verseuchter Amokläufer, der gegnerische Truppen durch Kontakt mit einem Virus infiziert. Die Sardaukar liebäugeln mit den Harkonnen. Kein Wunder, sind doch diese kampfstarken Infanteristen die Elitegarde des korrupten Imperiums. Die Technologie-vernarrten Ix besitzen die nützliche Eigenschaft, sinnverwirrende Hologramme ihrer Einheiten in die Landschaft zu werfen. Bei der Gilde handelt es sich um Meister in Sachen interstellarer Reisen. So besitzen sie einen teleportierfähigen Panzertyp. Eine allmächtige Allzweckwaffe ist allerdings auch dieser Bursche nicht, denn während der Teleportation ist er für einige Sekunden vollkommen wehrlos. Dank solcher Details steht denn auch zu erwarten, das sich Westwood mit dem Ausbalancieren der Kräfteverhältnisse besonders viel Mühe geben wird. **(md)**

### DER MEHRSPIELERBETRIEB

**Für den mit bis zu acht Spielern möglichen Mehrspielerbetrieb hat sich Westwood ein paar Besonderheiten einfallen lassen. So dürfen etwa zwei Spieler eine komplette Kampagne im kooperativen Modus absolvieren. Auch können sich die Gegner für das selbe Haupthaus, aber jeweils unterschiedliche Nebenfraktionen entscheiden. Interessante Kombinationen sind dadurch möglich: etwa wenn einer eine Kombination aus Harkonnen, Ix und Fremen, der andere aber die Harkonnen in Kombination mit den Sardokar und den Tleilaxu wählt.**


DAS ERSTE GROSSE SPIEL DES NEUEN JAHRTAUSENDS*
* PC Gamer 02/2001

Creation Engine

Eigens für Hostile Waters wurde eine neue, revolutionäre Grafik-Engine entwickelt: die **Creation Engine**. Damit ist es möglich, Umwelt und Physik so wirklichkeitsgetreu darzustellen, wie Sie es wahrscheinlich noch nie gesehen haben!

Dank der Verwendung von dynamischen Texturen können unendlich vielfältige Landschaften erzeugt werden. Sie werden es nicht erleben, dass zwei identische Texturen nebeneinander liegen.

Eine der exaktesten Simulationen der physikalischen Gesetze ermöglicht revolutionäre Effekte. Wenn Sie in Hostile Waters ein Objekt zerstören, zerspringt es nicht in dreieckige Polygone, sondern in einzelne Stücke, die tatsächlich so aussehen wie verkohlte und deformierte Einzelteile dieses Objekts.

CREATION ENGINE

HOSTILE WATERS

Terroristen setzen die Menschheit unter Druck. Können Sie sie retten? Von Insel zu Insel kämpfen Sie sich vor ins Machtzentrum der Gegner. Machen Sie sich auf Überraschungen gefasst!

Jetzt im Handel DM 89,95

**„Ausgeklügelte Missionen, knallbunte Explosionen und nicht zuletzt die fantasievolle Hintergrundgeschichte sind Motivation genug, die Erde ein weiteres Mal zu retten."**
PC Games 03/2001:

**„...ein brillantes Computerfeuerwerk.."**
PC PLAYER 03/2001

**„Ein Action-/Strategiespiel par excellence... Und – ohne jeden Zweifel – ist es das erste große Spiel des neuen Jahrtausends"**
PC Gamer 02/2001

Weitere Infos unter
www.hostile-waters.de

KOCH MEDIA Rage

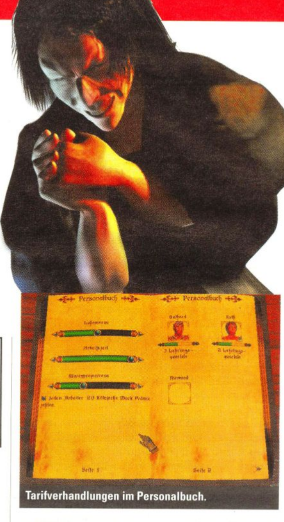
Besuchen Sie uns im Internet
www.verlag.kochmedia.com

www.kochmedia.com
Info-Telefon in D: 0180/118 57 95 (7,99 Pf./Min. DTMS AG)
D: Lochhamer Straße 9, D-82152 Planegg
A: Tivoligasse 25, A-1120 Wien
CH: Poststraße 10, CH-9201 Gossau

Pro Design, München

# DIE GILDE

## HANDEL, HABSUCHT UND INTRIGEN



Tarifverhandlungen im Personalbuch.

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** 4 Head/Infogrames
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.diegilde.de
- **Besonderheiten:** Fünf Städte ■ Bis 500 Bewohner pro Stadt ■ Über 60 Berufsgrade und Ämter ■ Etwa 200 Gebäude-Erweiterungen insgesamt

**Schubladenzwänge werden dafür sorgen, dass »Die Gilde« als Wirtschaftssimulation firmiert – eigentlich ist sie aber viel mehr: nämlich ein ganzes Leben im Mittelalter!**

**Erst einmal zur Ahnenforschung: »Die Gilde« ist der inoffizielle Nachfolger von »Die Fugger 2«, einem Spiel, das sich immerhin 250.000 Mal verkauft hat. Wenn es nunmehr einen anderen Namen trägt, so liegt das eigentlich nur an namensrechtlichen Streitigkeiten mit der Fugger-Familie.**

Mit dieser Vorgeschichte ist eigentlich schon ziemlich klar, worum es hier gehen wird, oder? Richtig: Zwischen 1400 und 1600 A.D. gründen Sie einen Familienbetrieb und führen ihn anschließend, streben nach politischen Ämtern und machen Ihren Konkurrenten das Leben schwer.

Einen besonderen Reiz erlangt das Spiel allerdings schon gleich zu Beginn dadurch, dass Sie wie im Rollenspiel Ihren eigenen Charakter basteln, indem Sie zunächst Vater und Mutter auswählen. Je nach deren Professionen wird schon mal eine Voreinstellung bei fünf grundlegenden Talenten (zum Beispiel Handwerkskunst oder Rhetorik) festgelegt – diese »häusliche Vorbelastung« können Sie dann durch Verteilen von Punkten noch selbst ausbauen und abändern. Anschließend wählen Sie unter den diversen Laufbahnen eine aus. Das Spektrum beginnt da bei handwerklichen Berufen wie Schmied oder Steinmetz und hört bei Dieben, Priestern oder Händlern noch lange nicht auf.


Einkaufsmenü im Kräuterladen.



Die Städte werden in beeindruckendem 3D dargestellt – Zoomen, Drehen und Kamerafahrten inklusive.

Bei alledem handelt es sich übrigens um echte Vielfalt und nicht nur um dasselbe in Grün. Der Schmied etwa spielt sich tatsächlich völlig anders als der Dieb oder der Händler. Während ersterer Waren herstellt und sie auf dem Markt seiner Heimatstadt verkauft, befasst sich der Dieb natürlich mit dem Ausrauben der reichen Einwohner. Und der Händler wiederum ist der einzige, der über die als Standort gewählte Siedlung hinausschauen kann (und muss), um eben anderswo günstige Güter einzukaufen. Generell verfügt praktisch jede der Laufbahnen über eine spezielle Fähigkeit beziehungsweise Aktionsmöglichkeit, die sie von allen anderen Betätigungen unterscheidet.

Für fortgeschrittene Spieler kommt dann auch noch eine große Zahl politischer Ämter hinzu, die wiederum besondere Optionen mit sich bringen. Der Bürgermeister beispielswei-

se darf Gesetze erlassen und Steuersätze festlegen. Sie können Ihr Heil aber auch in den Gilden oder gar bei der Stadtwache versuchen, was den Zugang zu anderen Privilegien eröffnet. Weitere Entfaltungsmöglichkeiten bringen die beruflichen Karrieresprünge mit sich – nicht nur, dass mehr verschiedene Waren produziert werden können, nein, der durch »Beförderungen« mögliche Ausbau des eigenen Wohnsitzes verhilft zu zusätzlichen Räumen, in denen wiederum lustige Aktionen gestartet werden können. Spezieller Beliebtheit wird sich wohl das heimliche Hinterzimmer erfreuen, denn von hier aus lassen sich Sabotageakte und andere »Nettigkeiten« in Auftrag geben.



Die vier Jahreszeiten sind mit eingebaut – hier ein hübsches Winter-Stillleben.



Der Arbeitsraum des Eisenkochers, der untersten Karrierestufe des Schmieds.

### Haus ist nicht gleich Haus.

Langsam aber sicher geht's voran: Stück für Stück können Sie sowohl den eigentlichen Arbeitsraum als auch Ihr Haus selbst ausbauen. Dinge wie Fensterläden oder Zäune verbessern dabei den Schutz vor Einbrechern, während die Werkstatt-Ausbauten meist die Produktivität heben. Die bereits erwähnten ganz neuen Räume ermöglichen Ihnen hingegen zusätzliche Aktionsmöglichkeiten (wie am Beispiel des Hinterzimmers bereits erwähnt).

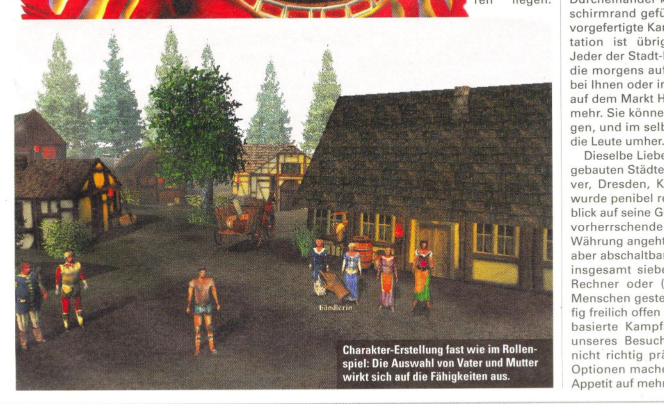
Auch die Stadt als solche bleibt nicht, wie sie ist. Zu Beginn wird Ihnen auffallen, dass die Stadtmauer einen weiten, noch recht leeren Raum umschließt. Später kommen dann neue Häuser dazu, entweder von der KI oder von Ihnen gebaut. Es sagt nämlich niemand, dass Sie bei einem Betrieb stehen bleiben müssen. Weitere Filialen oder sogar branchenfremde Firmen können von Ihnen jederzeit gegründet oder gekauft werden. In diesem Falle sorgen die optional einsetzbaren Geschäftsführer dafür, dass Sie sich nicht in Kleinigkeiten verzetteln.

## »Hundert Jahr macht graues Haar!«

Natürlich gibt es da ein Problem, das Ihnen sicherlich auch schon aufgefallen ist: Ein Spiel, das sich über 200 Jahre erstreckt, sprengt sogar die Lebensspanne von Urgroßmutter Oniki Yakahari aus dem Hafenviertel von Tokio. Tatsächlich sollte die Lebenserwartung der anfangs erschaffenen Figur bei etwa 40 bis 80 Jahren liegen. Also dürfen Sie nicht vergessen, rechtzeitig zu heiraten und Nachwuchs zu zeugen, dem Sie dann im Falle eines Falles Ihren Konzern vererben können. Ansonsten heißt es nämlich gnadenlos »Game Over«!

Noch ein Blick auf den Spielablauf an sich: Wie man es schon von den Vorgängern kennt, teilt sich Die Gilde in Runden, die jeweils ein Vierteljahr umfassen. Innerhalb dieser Runden läuft das Spiel freilich in Echtzeit, wobei jeweils ein kompletter Tageslauf von morgens bis abends simuliert wird – einschließlich wechselnder Lichtverhältnisse. Die Echtzeit bringt schon eine gewisse Einschränkung der Handlungsmöglichkeiten mit sich, hinzu kommen noch so genannte Aktionspunkte, die verbraten werden müssen, wenn Sie abseits des Tagesgeschäfts angesiedelte Tätigkeiten ausführen wollen. Dazu zählen etwa das Trainieren der eigenen Talente oder auch das Verprügeln eines Widersachers. Das gesamte Spiel zeigt sich in hübschem 3D, das weit heranzoombar ist und natürlich auch Dreher und Änderungen des Blickwinkels ermöglicht – zur schnellen Orientierung dient dabei der anklickbare Stadtplan. Auch innerhalb der Häuser ist alles in 3D. Damit es hier nicht zu Verwirrung und Durcheinander kommt, löst der an den Bildschirmrand geführte Mauszeiger sozusagen vorgefertigte Kamerafahrten aus. Die Präsentation ist übrigens keineswegs Staffage: Jeder der Stadt-Bürger ist eine echte Person, die morgens aufsteht, abends ins Bett geht, bei Ihnen oder in anderen Betrieben arbeitet, auf dem Markt Handel treibt und dergleichen mehr. Sie können den Zeitablauf beschleunigen, und im selben Maße rennen dann auch die Leute umher.

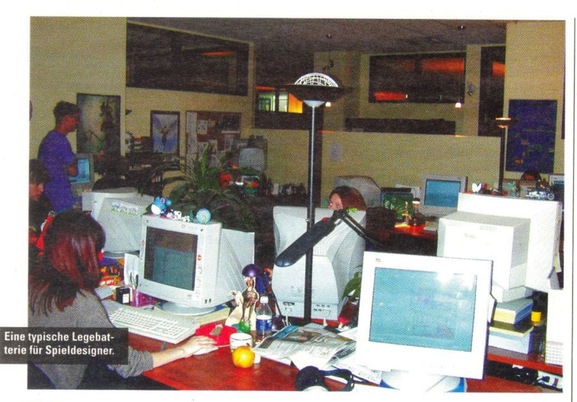
Dieselbe Liebe zum Detail bei den fünf eingebauten Städten: Ob nun Augsburg, Hannover, Dresden, Köln oder Berlin – jeder Ort wurde penibel recherchiert. Nicht nur in Hinblick auf seine Geschichte, sondern auch, was vorherrschende Wetterverhältnisse oder Währung angeht. Die »historische« Option ist aber abschaltbar. Stets dabei sind jedoch die insgesamt sieben Gegner – entweder vom Rechner oder (in Multiplayer-Partien) von Menschen gesteuert. Ein Punkt muss vorläufig freilich offen bleiben, nämlich das rundenbasierte Kampfsystem, das zum Zeitpunkt unseres Besuches in Frankfurt wohl noch nicht richtig präsentabel war. Alle anderen Optionen machen aber bereits jetzt mächtig Appetit auf mehr ... **(jn)**




Charakter-Erstellung fast wie im Rollenspiel: Die Auswahl von Vater und Mutter wirkt sich auf die Fähigkeiten aus.

Firmenbesuch: Microids Kanada

# DER SCHNEE VON


Eine typische Legebatterie für Spieldesigner.

**Kanada ist kalt und groß – behauptet man. Stimmt, stellten wir bei einem Firmenbesuch fest. Doch außer Schnee und Ahornsirup gibt es noch einen weiteren Exportschlager: Computerspiele.**

**Hartnäckig hält sich die Legende, Programmierer bräuchten unbedingt Sonne und wären daher in Kalifornien oder Texas besonders gut aufgehoben. Von wegen – selbst im frostigen Kanada gedeihen Entwicklerstudios ganz prächtig, darunter Kreativitäts-Bolzen wie Bioware in Edmonton.**

Französische Firmen haben das frankophone Montreal für ihre Niederlassungen entdeckt, und wollen von dort den amerikanischen Kontinent und nebenbei ganz Europa erobern. Grund genug für uns, sich einmal gründlich beim kanadischen Ableger von Microids umzusehen.

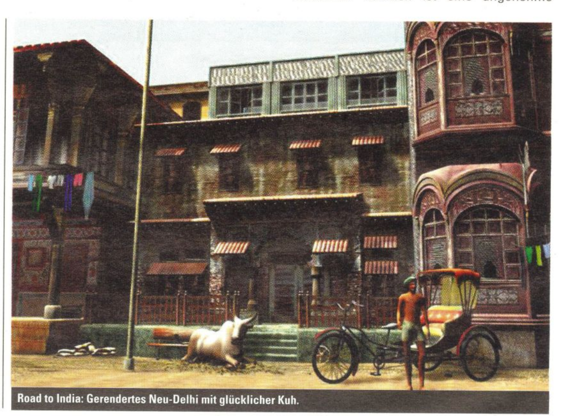
Trotz herannahendem Frühjahr präsentierte sich die Metropole der Provinz Quebec ganz in winterlichem Weiß. Gleich der erste Taxifahrer weigerte sich, die deutsche Journalistengruppe zur angegebenen Adresse zu chauffieren. Und auch der zweite Fahrer hatte seine liebe Not, das Gebäude unter den zahlreichen, ehemaligen Lagerhäusern im früheren Hafengebiet ausfindig zu machen. Dabei ist die sehr zentral gelegene, so genannte »Multimedia-Stadt« eines der Prestigeprojekte der Regionalregierung, in der möglichst viele Computerfirmen angesiedelt werden sollen.

Für Microids hat Montreal nach Aussage des dortigen Niederlassungsleiters Olivier Fontenay einen unschlagbaren Vorteil: Hier sprechen und verstehen die Leute französisch, und man kann ohne Probleme durch die Zeitverschiebung mit amerikanischen Studios und Händlern zusammenarbeiten. Mittlerweile beschäftigt man in Montreal sogar mehr Mitarbeiter als am Hauptsitz in Velizy bei Paris. Schließlich ist der nordamerikanische Markt der weltweit bedeutendste, und von Europa aus sei es fast aussichtslos, in ihn vorzudringen – so der Franzose Fontenay.

### Maskerade

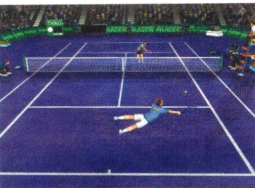
Dennoch wirken die ersten in Kanada entwickelten Projekte erstaunlicherweise wie auf den französischen Markt zugeschnitten: Für das dort programmierte und mittlerweile wegen Produktionsfehlern vom Markt zurückgerufene »Fort Boyard Millenium« wurde eine französische Fernsehreihe lizenziert. Auch die anderen, weiter unten vorgestellten Programme wirken kaum so, als hätte die Umgebung auf das sehr französische Design abgefärbt. Einzig das in dieser Ausgabe bereits getestete »Far Gate« ist ein typisch amerikanisches Spiel – kein Wunder, stecken doch eigentlich die in Seattle beheimateten »Super X Studios« dahinter.

Olivier Fontenay, gleichzeitig stellvertretender Entwicklungsleiter von Microids, lässt sich davon nicht irritieren. Vielmehr präsentiert er stolz, was er innerhalb von nur zwei Jahren aus dem Nichts aufgebaut hat. In den modernen Räumen ist eine angenehme


Road to India: Gerendertes Neu-Delhi mit glücklicher Kuh.

# MORGEN


Open Kart: Jetzt nur nicht ins Schleudern kommen.


Open Tennis: Ein zünftiger Sieger sollte sich auch ordentlich strecken können.

Atmosphäre zu spüren, etwas, was Fontenay besonders am Herzen liegt. Ein Programmierer hat zur Begrüßung der deutschen Journalisten gar keck auf Deutsch »Wir möchten Würste!« auf eine Tafel gekritzelt - diesen Wunsch konnten wir ihm allerdings nicht erfüllen.

Aber auch ohne eine Bestechung mit Fleischerei-Erzeugnissen erklären sich die Projektleiter bereit, uns ihre »Babys« vorzuführen. Einzig der Nachfolger zum Adventure »Amerzone«, mit dem Arbeitstitel »Syberia« versehen, wird unter Verschluss gehalten.

Am viel versprechendsten wirkt **Open Tennis**, dem ersten Eindruck nach könnte diese Simulation alle bislang für den PC erhältlichen Umsetzungen des weißen Sports locker in den Schatten stellen. Miesepeter könnten einwenden, die Konkurrenz sei in diesem Segment ja auch nicht besonders ausgeprägt, doch die Grafik braucht sich hinter den Resultaten namhafter Hersteller wahrlich nicht zu verstecken. Kein Wunder, wird doch aufwändiges Motion-Capturing eingesetzt, um die Bewegungen naturgetreu von einem kanadischen Spieler einzufangen. Insgesamt sollen 64 Spielerpersönlichkeiten in 30 verschiedenen, über die ganze Welt verteilten Turnieren zur Verfügung stehen. Derzeit gibt es noch Verhandlungen um die Namensrechte, doch auch so sind bereits die Charakteristiken der wichtigsten Tennisprofis in Bezug auf Kraft, Präzision, Moral, Aggressivität und besondere Fähigkeiten erfasst. Auf eine Demonstration der unterschiedlichen Tageszeiten wird bei der Präsentation noch verzichtet, doch dafür sind die Atmosphäre schaffenden Zuschauermassen bereits eingebaut. Beim Probespiel entpuppt sich die Steuerung als gewöhnungsbedürftig, schließlich ist es nicht gerade einfach, die komplexen Tennis-Bewegungen für den PC umzusetzen. »Keine Sorge, wir arbeiten noch an der Feinabstimmung!«, versichert der die Schwierigkeiten der Pressevertreter bemerkende Projektleiter unverzüglich.

### Große Träume

Ebenfalls sportlich geht es bei der nächsten Präsentation weiter: **Open Kart** soll Kart-Rennen am PC populär machen. Tatsächlich wird die Fahrphysik der 100cc-, 125cc- und 250cc-Karts nachgebildet, wobei sowohl ein schnelles Arcade-Spiel als auch ein Karriere-Modus mit von der Partie sein wird, wie der zuständige Projektleiter erläutert. Da dieses Programm besonders im Mehrspieler-Modus seinen vollen Spielspaß entfalten soll, sind schnell die Pressevertreter für ein Wettrennen rekrutiert und rattern auf ihren an knatternde, schlingernde Rasenmäher erinnernden Untersätzen los. Die angespannte Stille wird von einem schrillen Aufschrei zerrissen, als der erste Teilnehmer in einer virtuellen Kurve ins Schleudern gerät. Ein Programmierer beäugt nervös das Geschehen und ruft ständig seinem Kollegen Meldungen über entdeckte Bugs zu. Die zehn simulierten Strecken sind übrigens keineswegs authentisch, sondern von den Designern selbst entwickelt, wie auf Nachfrage erklärt wird.

Deutlich entspannter geht es bei der nächsten Station zu, wo das Abenteuerspiel **Road to India** vorgeführt werden soll. Ein amerikanischer Student macht sich darin in Neu-Delhi auf die Suche nach seiner verschwundenen indischen Freundin und stößt in seinen Träumen und der Realität auf den Kult um die Todesgöttin Kali. Als die Grafik des im »Myst«-Stil gestalteten Programms ein wenig ins Stocken gerät, klagt der vorführende Designer resigniert: »Sorry, ich habe einen ziemlich lahmen Rechner, denn ich entwickle dieses Spiel ja nur ...« Letztlich funktioniert doch noch alles, und die begeistert von ihm zur Schau gestellte Abfolge aus Videosequenzen, sich bewegenden Objekten und sorgsam gemalten Schauplätzen wird erst durch einen an die verflossene Zeit gemahnenden Ordnungsruf seines Vorgesetzen unterbrochen. »Sämtliche Titel werden bereits im zweiten Quartal dieses Jahres erscheinen«, erwähnt Fontenay, während wir zum nächsten Rechner weiterziehen.

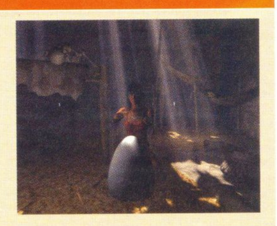
Den Abschluss bildet ein Inline-Skating-Videospiel für die PlayStation, das garantiert nicht für den PC umgesetzt wird. »Im Konsolenbereich sieht Microids einen zukünftigen Schwerpunkt«, erläutert Olivier Fontenay.

Beim Abschied von Microids werden wir noch einmal deutlich daran erinnert, in welcher Umgebung hier entwickelt wird. In den Straßen von Montreal begießt die überwiegend französischstämmige Bevölkerung gerade den irischen Nationalfeiertag »St. Patrick's Day«. Den Minusgraden zum Trotz laufen etliche Kanadierinnen bereits mit nur notdürftig von einem Minirock bedeckten nackten Beinen herum. »Spätestens im März flippen die Kanadier immer aus«, erklärt ein Projektleiter dieses Phänomen, »dann ignorieren sie den Schnee, packen Shorts und Sandalen aus.« Auch sein Boss, Olivier Fontenay, schwärmt mit einem Funkeln in den Augen von San Francisco, seinem Lebenstraum. Kein gutes Omen für den Standort Kanada, doch andererseits bekommen selbst im warmen Kalifornien die Spieleprogrammierer die Sonne nur selten zu sehen, und frösteln in ihren Büros bei stets eisigen Klima-Anlagen-Temperaturen. Und in Montreal kann man sich dann wenigstens noch warme Gedanken machen und Träumen nachhängen. **(tw)**

Road to India: Rette mich, Geliebter!

## MICROIDS IM ÜBERBLICK

**Bereits 1985 wurde Microids zunächst als Entwickler gegründet, betätigte sich dann aber auch als Herausgeber und Distributor von Computer- und Videospielen – wie praktisch alle einschlägigen französischen Hersteller. Die bekanntesten Produkte der eigenen Entwicklungsabteilung sind sicherlich »Der Korsar« (1999), »Amerzone« (1999) und das »Imperium der Ameisen« (2000). Achtungserfolge immerhin, doch keines der Spiele erhielt hohe Bewertungen. Ende 1998 wurde schließlich Microids Kanada gegründet, wo mittlerweile die Hälfte der insgesamt 160 Mitarbeiter beschäftigt sind. In Deutschland kooperierte man bislang mit unterschiedlichen Herstellern, so mit Infogrames, Havas und mittlerweile Virgin Interactive.**



# EARTH AND BEYOND

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Westwood/ Electronic Arts
- **Genre:** Online-SF-Spiel
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** www.westwood.ea. com
- **Besonderheiten:** Massively-Multiplayer-Spiel mit Tausenden Benutzern gleichzeitig ■ Offene Karriere-Wege-nommen werden. ■ Frei konfigurierbares Schiff

**Westwood versucht abermals, einen Multiplayer-Online-Titel herauszubringen – und diesmal stehen die Chancen deutlich besser.**



Ihr eigenes Schiff können Sie komplett selbst gestalten und bemalen.

**Eine Art »Super-Elite« wartet hier auf den geneigten Freund des Abenteuers im Vakuum. Seien Sie ein Händler, ein Erzsucher oder ein Kopfgeldjäger!**

Erinnert sich noch jemand an Westwoods ersten Online-Versuch namens »Sole Survivor«? Nein? Da spielten Sie eine »Command & Conquer«-Einheit und mussten versuchen, möglichst lange am Leben zu bleiben und letzteres anderen zu nehmen. War ziemlicher Müll, kennt heute keiner mehr. Das muss »Earth and Beyond« nicht passieren, einige schöne Ideen warten auf den Spieler.

### Star Gate? Was heißt hier Star Gate?

Tatsächlich gibt es im Spieluniversum Sternentore, die vor vielen Jahren vom Volk der Jenquai bewacht wurden, einer Gruppe Mönche, die sich der Wissenschaft verschrieben hatte. Kaum hatte die Menschheit ein solches Tor vor der eigenen Haustür im Sonnensystem entdeckt, ging natürlich auch schon der Kampf um die Vorherrschaft los. Jahrelang

## »Tausende Leute gleichzeitig online.«

prügelten sich die Menschen untereinander und mit den Jenquai, kräftig unterstützt von den aggressiven Progen. Kurz bevor sich die Menschen fast ausgelöscht hätten, wurden wackelige Friedensverträge abgeschlossen, die jetzt im 23. Jahrhundert seit gut hundert Jahren gelten.

Als stolzer Eigner eines eigenen Schiffes überlegen Sie sich, wie Sie möglichst viel Geld verdienen. Ähnlich wie beim bald her-



Auf den Stationen treffen Sie andere Leute, kaufen und verkaufen Waren und nehmen Aufträge an.

auskommenden »Jumpgate« (siehe Spiele-News Seite 14) stehen Ihnen da eine Menge Wege offen. Sie können sich als Söldner verdingen, Pirat werden oder einfach nur den Leerraum erforschen, da, wo noch niemand gewesen ist. Oder war vielleicht doch schon jemand hier ... ? Was Sie auch tun, Ihnen begegnen bösartige Aliens, gefährliche Aufträge und diplomatische Verwicklungen.

Ihr Schiff lässt sich in vielerlei Hinsicht konfigurieren, so dass kaum ein Raumer dem anderen gleicht, eigene Bemalungen sollen

## »Ihnen stehen eine Menge Wege offen.«

ebenfalls möglich sein. Wer gerne andere Mitspieler aus dem All bläst, kann dies gerne tun – in speziellen Arealen, die noch aus anderen Gründen interessant sein sollen. Auch wenn Ihr Schätzelchen abgeschossen wird – Sie sterben nicht, sondern werden zur nächsten Raumstation abgeschleppt. Das kostet etwas Geld und Erfahrungspunkte, dann geht es wieder weiter.

Earth and Beyond soll im Herbst herauskommen, neben dem Kaufpreis werden Sie wohl eine monatliche Spielgebühr entrichten müssen. Vorher gibt es jedenfalls einen offenen Beta-Test, an dem schon Tausende Leute gleichzeitig teilnehmen können. **(mash)**



Keine SF-Sim ohne Raumkämpfe: Player-Killer halten sich aber nur in bestimmten Sektoren auf.

# FREEDOM FORCE

## SUPERHELDEN GESUCHT

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Irrational Games/ Crave Entertainment
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.myfreedomforce.com
- **Besonderheiten:** Interaktive Spielewelt – alles ist zerstörbar ■ 60er-Jahre Comic-Flair ■ Action-Keilerei mit RPG- und Taktik-Anleihen

**Hör nicht auf die Stimmen: Bevor Sie Sich selbst als Superheld lächerlich machen, warten Sie doch lieber auf »Freedom Force«.**


Von oben – wie unfair! Die Wahl einer taktisch vorteilhaften Position ist in den strategischen Auseinandersetzungen von nicht unerheblicher Wichtigkeit.

**Ja, ja – die gute alte Zeit ... In den Sechzigern, dem »Silver Age« des Superhelden-Comic-Genres, als mit den »Fantastic Four«, den »Avengers« und den Original-»X-Men« die muskelbepackten und mit unzähligen Spezialfähigkeiten ausgestatteten Weltenretter salonfähig wurden, da war das Helden-Dasein noch in Ordnung.**

Mit roher Gewalt prügelte man sich – aus welchem Grunde auch immer – die Köpfe ein, und wer als Letzter stehen blieb, der war automatisch der Sieger.

In eben diese wilden sechziger Jahre versetzt Sie nun Irrational Games (bekannt durch die Mitarbeit an »System Shock 2« und »The Dark Project«) mit dem als Trilogie geplanten »Freedom Force«, einem Superhelden-Spektakel der angeblich besonderen Art. Denn mit dem als Genre-Mix angelegten Spielprinzip soll Ihnen als Spieler einiges geboten werden. Die Hintergrundgeschichte ist dabei so erfrischend abgedroschen, vorhersehund vor allem austauschbar wie schon lange nicht mehr. Aus tiefstem Herzen bösartige Aliens bedrohen New York. Und Sie und Ihr Team – bestehend aus den abgefahrensten Saubermännern und -frauen seit Erfindung des Perlweiß-Lächelns – müssen dieses Vorhaben natürlich verhindern. Auch bei der Missionsstruktur der ungefähr 25 Aufträge umfassenden Zerstörungsorgie will man bereits ausgetretene Pfade nicht verlassen: Aufgabenstellungen wie Geiselbefreiung oder Verhinderung diverser Diebstähle sind bestens bekannt und haben sich über Jahre hinweg bewährt. Dabei steuern Sie Ihre bis zu vier Charaktere umfassende Party (welche Sie aus insgesamt vierzehn Superhelden rekrutieren) durch das Empire State Building, das New Yorker U-Bahn-Netz oder den Central Park, wobei eine dynamische Third-Person-Kamera das oft recht actionreiche Geschehen stets aus dem besten Blickwinkel darstellt. Bei der Zusammenstellung der Party kommt es übrigens auf gute Planung an, denn einige Charaktere wollen sich zum Beispiel partout nicht vertragen.

**»Back to the Sixties.«**

Um das Flair der alten Comics so gut wie möglich einzufangen, wählte man einen ähnlichen Grafik-Stil wie in den gedruckten Vorbildern. Fette schwarze Outlines und große, poppige Farbflächen bestimmen deshalb das Bild. An Detailreichtum wollte man aber trotzdem nicht sparen; So bestehen die meisten Figuren aus bis zu 2000 Polygonen und wurden liebevoll animiert, was auch für die Hintergrundgrafik gilt.

### Spiel mit mir!

Ebenfalls nicht neu, aber keinesfalls uninteressant gibt sich das Charakter-System. Nach erfolgreichen Auseinandersetzungen erhalten Sie so genannte Character-Points, welche Sie auf die verschiedenen Skills und Attribute Ihrer Protagonisten verteilen und somit individuelle Helden erschaffen können. Neben permanenten Attributen wie etwa einem Gummi-Körper, der es Ihnen gestattet, wie ein Flummi durch die Hochhausschluchten zu hüpfen, stellen Sie vor allem die erlernbaren Skills vor die Qual der Wahl. Ob sich die Helden nun so alltägliche Angriffsmethoden wie etwa Energiestöße oder Feuerbälle aneignen, oder doch lieber auf subtilere Methoden wie das Anhalten der Zeit zurückgreifen und maulwurfsähnlichen Bergbau betreiben – Ihr Wunsch zählt.

### Und – Action!

Während Sie nun in den Einsätzen in üblicher Action-Adventure-Manier à la »Tomb Raider« in Echtzeit durch die Gegend streifen und diverse Schalter- und Verschiebe-Rätsel zu lösen haben, schaltet das Spiel bei einer Konfrontation mit einem Gegenspieler in einen Taktik-Modus um. Hier ist es Ihnen möglich, jedes einzelne Party-Mitglied in eine strategisch überlegene Position zu manövrieren, und damit individuelle Vorgehensweisen auszuarbeiten. »Es ist ungefähr so, wie das Pausen-System in »Baldur's Gate«, nur mit einigen Verbesserungen«, meint der ausführende Produzent Ken Levine. »Auch wenn es sich dabei im Prinzip um ein rundenbasiertes Kampfsystem handelt, das lose an die D&D-Regeln angelehnt ist, scheint es doch so, als würde alles in Echtzeit geschehen.«

**(Christian Daxer/md)**


Ganz schön was los, in der großen Stadt. Neben den allgegenwärtigen Widersachern (in diesem Falle gigantische Ameisen) wuseln noch zahlreiche Passanten durch die Häuserschluchten.

Große grüne Monster kucken dumm aus der Wäsche und stecken magische Pfeile ein, der Eingeweihte aber reibt sich vergnügt die Hände: Baldur's Gate 2 ist wieder da!

# BALDUR'S GATE 2

## DER THRON VON BHAAL

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/ Virgin Interactive
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Juni 2001
- **Internet:** www.bioware.com

■ **Besonderheiten:** Fortsetzung von Baldur's Gate 2 sowie Abschluss der Serie ■ Ein neuer, besonderer NPC ■ Erfahrungspunktegrenze nun bei 40 Millionen ■ Neue Charakterklasse: Wilder Magier ■ Famose Hintergrundgeschichte.

**Wenn es um die Zusatz-CD zu unserem Spiel des Jahres 2000 geht, eilen wir zur Präsentation, so schnell die Füße tragen. Und werden auch nicht enttäuscht.**

**Nicht immer findet eine Produktpräsentation in solch nobler Umgebung statt: Virgin hatte den Sophiensalon des Hotels Königshof gemietet und dort eine große Leinwand aufgebaut, um den »Thron von Bhaal« vorzustellen. Klingt irgendwie passend.**

In Ruheposition nach anstrengendem Überseeflug, aber nicht auf einem Thron, verharrte dort Greg Zeschuk und blickte uns wohlwollend entgegen (siehe auch Interview auf Seite 27). Denn Greg ist ein freundlicher Mann, der zudem eine Zusatz-CD im Gepäck hatte, die jeder gerne vorführen würde.

### Dem dunklen Gott auf der Spur

Beim Add-on »Legenden der Schwertküste« benutzte Bioware einen recht eigenartigen Kunstgriff: Sarevok lebte wieder und es gab lediglich ein paar Orte mehr auf der Weltkarte. Bei der neuen Zusatz-CD wurde auf solche eigenartigen Zeitsprünge verzichtet, stattdessen wird davon ausgegangen, dass Irenicus, der wahnsinnige Elfenschänder und Seelenräuber, besiegt wurde. Die Spielfigur widmet sich wieder ihrer eigentlichen Bestimmung, nämlich dem Versuch, die eigenen Kräfte und das dunkle Blut des Vaters unter Kontrolle zu bringen. Wenn man ein Kind von Bhaal ist, dem Gott des Terrors, ist dies eine schwere Aufgabe.

Zu Beginn sitzen Sie friedlich in einer unterirdischen Festung und stellen Ihre Gruppe altbewährter Kampfgefährten wieder zusammen, bevorzugt in der Konstellation, in der Sie für Irenicus wohlverdientes Ende sorgten. Es werden anscheinend die Daten aller Figuren übernommen, aber auch Neueinsteiger dürfen sich ins Spiel wagen. Sie starten dann mit zwei Millionen Erfahrungspunkten und einer Reihe guter magischer Waffen und Rüstungen.



Was hier fast wie ein Rudel Wölfe aussieht, ist in Wirklichkeit ein todbringender Eiszauber.


Diesen Screenshot entdeckten wir im Internet: Ob die zweite Figur oben rechts der neue NPC ist?

## Es kann nur einen geben

Das Abenteuer findet diesmal in einem Areal südlich von Amn statt. Der wichtigste Ort dort ist Saradush. Saradush ist keine normale Stadt. Viele Einwohner sind ebenfalls Kinder von Bhaal und fast alle sind sehr erfahren und gefährlich. Die meisten von ihnen haben nur ein Ziel vor Augen: Sie wollen die anderen Bhaalkinder umbringen, bis nur noch eins übrig ist. Was dann mit diesem einen passiert, weiß eigentlich keiner so genau. Aber möglicherweise, so wird vermutet, wird dieses letzte Kind der neue Bhaal, die Reinkarnation des Terrors, mächtig über jede Vorstellungskraft hinaus. Einer der stärksten Bhaal-Söhne, ein gewisser Yaga Shura, belagert die ganze Stadt mit seiner Armee, feuert mit Katapulten in sie hinein und hofft, dass sich das ganze Problem schon bald erledigt hat. Aber so einfach wird es natürlich nicht werden, dafür sorgen schon Sie und Ihre Gefährten. Außerdem sind Bhaalkinder nicht leicht zu töten.

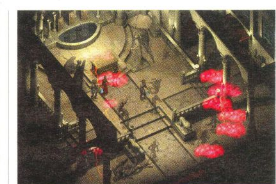
## Neuheiten im Detail

Die Spielfiguren sind schon zu Beginn wahre Helden, dennoch gibt es noch viel Raum nach oben: Das neue Erfahrungspunktelimit beträgt 40 Millionen Punkte. Vermutlich werden so die stärksten Figuren möglich, die es je in einem AD&D-Rollenspiel gegeben hat. Der Druide war im zweiten Teil noch auf Erfahrungsstufe 14 beschränkt, da er auf noch höherer Ebene als »Hoher Druide« zu einem dermaßen mächtigen Lebewesen geworden wäre, dass dieses das ganze Spielgefüge zerstört hätte. Dieses Problem wird nun gelöst, aber wie, vermochte Greg noch nicht zu sagen.

Echte Neuerungen im Spielsystem gibt es natürlich nicht so viele. An erster Stelle sind hochstufige Zaubersprüche zu nennen, die nun ganze Landstriche auf einmal entvölkern oder den Magier mit einer Dornenbarriere umgeben, an der sich ganze Heere wie Wellen brechen. Um die Wirkung dieser Sprüche zu unterstreichen, hat Bioware schicke Grafiksequenzen entworfen. Der Zauberspruch »Dragon's Breath« öffnet beispielsweise ein Portal, aus dem ein Drache grimmig hervorblickt und alles in Reichweite mit seinem Odem beglückt, inklusive der eigenen Spielfiguren. Sie sollten diesen Spruch deshalb nur mit gebührender Vorsicht verwenden. Damit die Kämpfer im Vergleich zu den Magiern nicht zu kümmerlichen Hau-Draufs mutieren, erhalten auch sie spezielle Fähigkeiten: Angriffe wie »Wirbelwind« oder »Todessturm« sind alle durch Original-AD&D-Regeln dokumentiert. Um so einen Hieb angemessen darzustellen, zittert bei einem Treffer das ganze Bild oder die Feinde werden bis über die Grenzen des Monitors hinaus davongeschleudert.

## Wilder Magier

Interessant ist die neue Charakterklasse »Wilder Magier«. Er verfügt über besonders destruktive Zaubersprüche, die sonst niemandem zur Verfügung stehen, leider aber besteht auch immer das Risiko eines Fehlschlags. Anstatt die Feinde mit einem Feuerball zu rösten, erblinden diese dann nur für kurze Zeit, oder dem Magier fliegen plötzlich Schmetterlinge aus den Ohren. Vor allem Einsteiger, die noch keine eigene Figur haben, dürfte diese Charakterklasse reizen. Ach ja: Ein neuer und ganz besonderer NPC ist auch noch im Spiel versteckt. Greg schwieg sich natürlich darüber aus, wer es sein wird, aber es muss jemand sein, der schon aus den vorherigen Teilen bekannt ist. Drizzt Do'Urden? Der rote Drache Firkraag? Wir werden sehen.




Die neuen Zaubersprüche der Zusatz-CD sind tödlich: Sie füllen des öfteren ganze Areale.

## Gegner und Liebeleien

Wie es sich gehört, warten ganz besondere oder skurrile Gegner auf die Helden. Einer von ihnen ist der Magier Carston, der auf Grund tragischer Umstände in einem Artefakt eingeschlossen wurde. Dieses Artefakt sieht aus wie eine kugelförmige Taucherglocke, ist unbeweglich und ungefähr so groß wie ein Einfamilienhaus. Es versorgt den Magier mit allem, was er zum Leben braucht und macht ihn außerdem unverwundbar. Jedoch, ach je, während all der Jahre, die Carston im Artefakt verbracht hat, hat sein Verstand vor lauter Langeweile gelitten. Er nennt sich nun »Carston der Großartige«, beschwört regelmäßig Monster, die dann zu seiner Unterhaltung gegeneinander kämpfen müssen, und ist zehn Mal verrückter als Irenicus auf Speed. Dass Sie es mit ihm zu tun bekommen, dürfte nach dieser genauen Beschreibung keinen mehr verwundern, oder?

Ihre alten Romanzen, so sie welche hatten, werden ebenfalls fortgesetzt. Aerie etwa konnten Sie im zweiten Teil versprechen, mit ihr einen romantischen Waldspaziergang zu unternehmen und ihr dabei die Unschuld zu rauben. Es sollte etwas ganz Besonderes werden, erinnern Sie sich? Wohlan ... dann mal ran. Wehe, es wird nichts ganz Besonderes - echte Helden dürfen auch im Bett nicht versagen.

Greg vermutet, dass der »Thron von Bhaal« ungefähr 50 bis 60 Stunden unterhält. Das ist mehr, als die meisten Vollprogramme bieten, und das zu einem reduzierten Preis. Der Junitermin sieht sehr realistisch aus, fast alle der zwölf großen Areale sind schon fertig, aber Bioware plant noch ungefähr drei Monate zur Justierung der Spielbalance ein. Angesichts der hohen Erfahrungsstufen ein sinnvoller Aufwand; es wird nicht einfach sein, so mächtigen Charakteren stets eine ausgewogene Herausforderung zu bieten. **(uh)**


Unten rechts sehen Sie einen Teil der Maschine, in der Carston schon seit Jahrzehnten dahinvegitiert.



# UNREAL 2

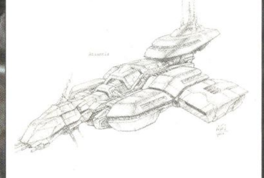
**Nur wenige Spiele heimsten wegen ihrer Grafik auf Anhieb so viele Lobeshymnen ein wie 1998 »Unreal«. Der Nachfolger droht, ebenfalls Maulsperren und weit aufgerissene Augen zu verursachen.**

## INHALT

Na, das ist mal eine Landschafts-Darstellung! Dank der viel höheren Polygonzahl haben auch die Gebäude und die Umgebung einen deutlich verbesserten Detailgrad. Daher können Sie nun auch beispielsweise durch Gitter feuern.

## SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Legend Entertainment/ Epic Games
- **Vertrieb:** Infogrames
- **Genre:** 3D-Action
- **Internet:** www.epicgames.com, www.infogrames.de, www.legendent.com
- **Termin:** 1. Quartal 2002
- **Besonderheiten:** 13 Missionen ▪ 25 Levels ▪ Interessante Team-Multiplayer-Modi ▪ Komplett neue, extrem leistungsfähige Grafik-Engine ▪ Charaktere aus bis zu 10 000 Polygonen ▪ 24 verschiedene Kreaturen ▪ 15 Waffen ▪ 10 Stunden Spielzeit



Ihre Heimat im All, die Atlantis, Schiff der terranischen Grenzkolonie-Behörden.

**Neben »Duke Nukem Forever« ist »Unreal 2« – samt seinem Mehrspieler-Ableger »Warfare« – der am meisten erwartete 3D-Shooter. Nichts anderes als einen Quantensprung erwarten wir von Legend und Epic Games. Und den werden wir auch bekommen.**

Daher beleuchten wir auf 24 Seiten nicht nur das eigentliche Spiel, sondern auch Hintergründe, die aktuelle Konkurrenz, neue MODs, die Meinungen hier zu Lande und im Ausland, so wie vieles mehr. All dies packen wir in mehrere Einzelartikel – wo Sie diese finden, entnehmen Sie dem eigenen Inhaltsverzeichnis auf Seite 70.

### Doppelt genäht hält besser

Zwei Programmierteams zeichnen für Unreal 2 verantwortlich. Epic Games, der Entwickler von »Unreal« und »Unreal: Tournament«, steuert die Engine bei, während Legend Entertainment das eigentliche Spiel bastelt. Die Zusammenarbeit beider Studios begann mit der Zusatz-CD »Return to Na Pali« für Unreal, die Legend gemacht hatte. Außerdem ging die erste Lizenz für die Unreal-Engine an Legend, die das Team dann für »Wheel of Time« benutzte. Jay Wilbur sagte damals bei der Vorstellung von Unreal: Tournament in Deutschland, dass das Konzept alle Verantwortlichen bei Epic und GT Interactive (der damalige Publisher, jetzt Infogrames) sofort überzeugt hatte. Heute wissen wir es besser, die Missions-CD war eher mittelmäßig, Wheel of Time nicht wirklich überragend – auch der Verkauf von WoT ließ stark zu wünschen übrig, es ist schon lange als Budget-Titel erhältlich. Legend-Chef Mike Verdu sagt dazu heute: »Die Lizenz war in diesem Falle wahrscheinlich sogar ein Hindernis.«

**»Unreal 2 vereint die besten Elemente aus Unreal und Unreal: Tournament.«**

Doch er sieht für sein neues, ehrgeiziges Projekt zuversichtlich nach vorn. »Unreal 2 vereint die besten Elemente aus Unreal und Unreal: Tournament. Wir basteln an einem Einzelspieler-Titel, dessen dichte Story um 13 Kampfeinsätze herum gewoben ist.« →

# Unreal 2

**→ Worum geht es in Unreal 2?**
Obwohl es sich um eine Fortsetzung handelt, hat die Storyline nichts mit dem Vorgänger zu tun – es gibt eine komplett neue Welt, einen neuen Helden, sogar der Spielablauf soll sich stark unterscheiden. Das Universum bleibt das gleiche wie in Unreal, aber hier führt Legend fünf neue Alien-Rassen ein, ebenso eine schnörkellose Story, die sich sehr schnell entwickeln soll.

Sie schlüpfen in die Rolle eines Marshalls der terranischen Grenzkolonie-Behörden. Hinter dem schönen Titel versteckt sich ein weniger schöner Job: In einem uralten Raumschiff, der Atlantis, kontrollieren Sie endlose Grenzen am verlängerten Ende des Universums. Und diese Grenzen stellen einen Ausbund an Verbrechen dar, dem Sie recht machtlos gegenüber stehen. Da sind mies gelaunte Außerirdische, Söldnertruppen und natürlich die Mega-Konzerne, ohne die wohl keine moderne Science-Fiction-Geschichte auskommt. Trotzdem versuchen Sie, Ihr Bestes zu geben, die Schwachen zu schützen, den Guten zum Sieg zu verhelfen und so weiter.

**»Auf wessen Seite stellen Sie sich: Auf die des vierarmigen Aliens oder die der Menschen?«**

Einige Örtlichkeiten haben Bodenlichter, die dynamisch auf Sie reagieren ...

... was nicht nur als Zeichnung gut aussieht.

**Wie spielt sich Unreal 2?**
Die 13 angesprochenen Missionen teilen sich in 25 Level auf. Außer Schleichaufträgen nach dem Motto »Wer mich sieht, ist tot« müssen Sie in anderen Einsätzen Gefangene befreien oder auch ganz standesgemäß alles aus dem Weg räumen, was Ihnen in die Quere kommt.

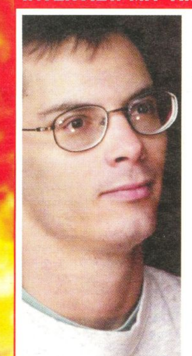
So landen Sie beispielsweise mit der Atlantis auf einem Planeten, steigen aus und lassen sich von Aida, dem Aufklärungs-Offizier dahin führen, wo es Ärger gibt. Dort stehen ein paar Menschen und ein fieses Monster herum. Plötzlich drehen sich die Terraner, die nämlich Söldner sind, zu Ihnen herum und fangen an zu feuern und zwar auf Sie. Auf wessen Seite stellen Sie sich: Auf die des vierarmigen Aliens oder die der Menschen?



Und das ist Ihre Kabine, einmal in der Spielgrafik ...

... und einmal als Konzeptzeichnung.

## INTERVIEW MIT TIM SWEENEY



Chefprogrammierer Tim Sweeney lotet die Möglichkeiten neuer Grafikkarten und Technologien aus.

**Auch wenn er in der Spielergemeinde alles andere als unbekannt ist, stellt sich Epics Chefprogrammierer Tim Sweeney nicht gerne in das Licht der Öffentlichkeit. Wir mussten ihn also erst mal vor das Mikrofon bekommen, damit er ein bisschen über die Technologie redet, die hinter Unreal 2 steckt.**

**PC Player: Wie lange arbeitest Du schon für Epic Games? Was hast Du bisher gemacht?**
**Tim Sweeney:** Ich bin jetzt seit zehn Jahren hier – und einige Sachen habe ich durchaus versaut. Erinnert sich noch jemand an den Netzwerk-Code von Unreal?

**PCP: Und warum bist Du dann noch da?**
**Tim:** Ich programmiere, um das optische Feedback zu bekommen. Es wird nie langweilig, etwas aufzubauen und ein Spiel endlich laufen zu sehen.

**PCP: Wird es für Unreal 2 noch einen Software-Modus geben?**
**Tim:** Nein. Unreal und Unreal: Tournament nutzten gute Grafikkarten schon aus, aber nicht in vollem Maße – wegen des Software-Modus, auf den wir Rücksicht nehmen mussten. Das brauchen wir nun nicht mehr, weswegen Unreal 2 einhundert Mal mehr Polygone darstellen kann.

**PCP: Wie siehst Du die vereinheitlichten Standards, welche die Industrie heutzutage bietet?**
**Tim:** Vor drei Jahren war alles komplizierter, da es Voodoo-, PowerVR- und Direct3D-Karten gab. Das hielt die Entwicklung recht lange auf. Heute macht NVIDIA das Möglichste, um die Programmierung leichter zu gestalten, und momentan reden wir sogar schon mit Microsoft über DirectX 9. Schon mit DirectX 8.0 hat Microsoft es verstanden, OpenGL-Features einzubauen.

**»Unreal 2 stellt hundert Mal mehr Polygone als der Vorgänger dar.«**

**»Bis zum Fotorealismus dauert es noch fünf oder zehn Jahre.«**

**PCP: Was bringt das dem Spieler?**
**Tim:** Bis zum heutigen Tage sehen sich wegen der Hardware alle 3D-beschleunigten Spiele relativ ähnlich. Nun werden sie unterschiedlicher, weil man einem Pixel bis zu zwölf Parameter zuordnen kann.

**PCP: Wie siehst Du die Entwicklung der grafischen Darstellung in der näheren Zukunft?**
**Tim:** Der Weg bis zum Fotorealismus ist einer, den wir in Stufen gehen. Es mag sicherlich noch fünf oder zehn Jahre dauern, weil dafür eine gewaltige Prozessorleistung notwendig ist. Wir benötigen dickere Prozessoren eine höhere Rechengeschwindigkeit, eine höhere Präzision in den Farbkomponenten, damit wir von 32 Bit zu 64 und 128 Bit springen können. Die Hauptarbeit ist mittlerweile aber eigentlich schon getan.

»In diesem Spiel passiert es Dir, dass Du in einem Drittel des Levels genau weißt, was Du machen musst, und plötzlich ändert sich alles innerhalb von 60 Sekunden!« Aber keine Angst, das Programm lenkt Sie immer in die richtige Richtung, es ist schließlich linear. Verdu verspricht jedoch, dass man sich trotzdem immer als Teil einer großen galaktischen Entwicklung fühlt. »Wir wollen den Zauber des Assault-Modes aus UT einfangen«, sagt der Legend-Boss.

Ein anderes Beispiel: Sie laufen durch einen Korridor, als plötzlich ein großer Metallträger den Weg versperrt. Dann fällt das Licht aus, und Sie stehen im Dunklen. Danach wird ein Schwert mit dem typischen Metallgeräusch aus seiner Scheide gezogen – in Ihrer unmittelbaren Umgebung! Sie schießen wild um sich, bis Sie kurz danach eine Fackel anzünden und einen toten Skaarj am Boden liegen sehen.

### Nie mehr allein

Sie kennen die hohe Intelligenz der Bots aus Unreal: Tournament. Nun haben Sie auch im Einzelspieler-Modus ein paar Kameraden, die sich brav herumkommandieren lassen. »Am liebsten hätte ich Kämpfe mit acht oder zehn Charakteren, aber es werden wohl eher vier oder fünf sein«, bemerkt Verdu. Die Anzahl wird nicht nur durch die technischen Voraussetzungen limitiert, sondern auch durch die Möglichkeiten, so vielen Leuten gleichzeitig Befehle zu geben. Die KI-Bots lassen sich in taktisch günstige Positionen dirigieren, Sie geben Ihnen Formationsbefehle und bringen Sie in Stellung.



So ergeht es unartigen Aliens. Und der Nachschub an Röstfleisch ist auch gesichert. Schon in diesem Bild können Sie den extrem hohen Detailgrad der Charakter-Texturen und die schicken Effekte des Flammenwerfers sehen.

**»Mit einer GeForce-3-Karte hat Aida die richtigen Kurven.«**

Neben Marines, die sich zufälligerweise auf der Atlantis aufhalten, finden Sie in dem alten Rostkahn drei Personen: Ne'Ban ist ein Alien und steuert das Schiff, Isaak flickt als Ingenieur die Maschinen immer wieder zusammen und Aida sagt Ihnen immer, was in Ihrem Einsatzgebiet los ist. Alle drei Figuren werden dazu benutzt, die Story weiterzuführen, solange Sie an Bord sind. Hier bewegen Sie sich übrigens zwischen Ihrem Quartier, der Brücke und einem Holodeck, das Sie zum Training aufsuchen.

Aida spielt eine große Rolle und führt Sie durch die Missionen. Sie sieht auch nicht allzu schlecht aus; ihr kommt dabei zugute, dass die Engine in geschlossenen Räumen noch viel höhere Polygonzahlen darstellen kann. Daher haben Aida und die innere Umgebung einen noch höheren Detailgrad, mit einer GeForce-3-Karte sehen Sie sogar fließende Haare und runde Oberflächen – na ja, so gerundet wie nötig.

Im Spiel kommunizieren Sie mit der Umgebung übrigens nicht nur mit Ihren Waffen. »Ich bin ein großer Half-Life- und Deus-Ex-Fan!«, gibt der leitende Level-Designer Scott Dalton zu. Er entwickelt ein Interface, mit dem scharfzüngige Dialoge möglich sein sollen. Wie Sie sich damit verhalten, hat zudem Einfluss auf Ihren Ruf und das Verhältnis zu Aida. Machen Sie ein paar Witze, lacht sie und ist freundlicher zu Ihnen, als wenn Sie sich etwa als kaltschnäuziger, arroganter Sack entpuppen.

Aber auch andere Dinge sorgen dafür, dass Sie sich in Ihrer Heimat im All wohl fühlen. In der Kabine finden sich persönliche Gegenstände, vielleicht lassen sich sogar eigene Bilder importieren. Außerdem soll möglicherweise ein Vieh in der Atlantis herumlaufen, das Sie adoptieren und als Haustier halten können. Der bisherige Codename: »Seeziege«.

Dürfen wir vorstellen: Dies ist Aida, Ihr Aufklärungs-Offizier. Sie teilt Ihnen die Missions-Ziele mit und gibt Ihnen Richtlinien vor – und wer würde keine Befehle von dieser Frau akzeptieren?

### Und so geht's im Multiplayer-Modus

UT setzte die Messlatte für Mehrspieler-Gefechte sehr hoch. Unreal 2 hat hingegen die klassischen Modi wie das traditionelle »Deathmatch« (allein und im Team), »Capture the Flag« und »Last Man Standing«. Dazu kommt aber eine neue Spielart, die an »Team Fortress« erinnert: Hier haben wir zwei Sorten Infanteristen und außerdem Ingenieure. Die bauen Kraftfelder und Geschütztürme auf und benutzen eine Art »Replikator«. Der stellt Waffen, Munition und anderes her, allerdings immer nur eine Sorte auf einmal.

**»Im Einzelspieler-Part werden Sie auf den Mehrspieler-Modus vorbereitet.«**

Über die ganze Karte werden »Artefakte« verteilt, die Sie finden müssen. Die Dinger haben bestimmte Eigenschaften und verbessern einige Werte Ihrer Figuren. Und so müssen Sie schwerwiegende Entscheidungen treffen: Bauen die Ingenieure erst Energiezäune oder warten Sie, bis der Replikator nach langer Zeit schwere Waffen ausspuckt? Mit den KI-Charaktern im Einzelspieler-Part werden Sie übrigens schon auf diese Art Mehrspieler-Kämpfe vorbereitet.

### Was kann die Engine?

Die Grafikdarstellung ist beeindruckend. All die schönen Dinge, die der neue NVIDIA- →

## Unreal 2

→NV20-Chip kann, unterstützt die Engine auch. So etwa das Pixel-Shading, was Umgebungs-Effekte – Wasser, Dampf, Feuer, Nebel – auf eine neue Ebene bringt, in dem die Dinge sich bewegen und sich mit farbigen Lichteffekten schmücken. Die Engine quetscht in der Charakter- und Partikeldarstellung zehn Mal mehr Polygone durch den Grafikbus als UT. Typische Gegner bestehen aus 3000 bis 5000 Polygonen, die Crew der Atlantis sogar aus 7000 bis 10 000. Und, halten Sie sich fest: Die Landschaft und die Level-Geometrie glänzt mit nicht weniger als einhundert Mal so vielen Polygonen als Unreal: Tournament. Die Texturen halten da natürlich mit, skelettbasierte Animationen, die unglaublich fließende Bewegungen ermöglichen, runden


Die Atlantis ist im Missionsgebiet gelandet, Ihr Einsatz kann losgehen.

das Bild sehr schön ab. Wer übrigens irgendwelche Zweifel an den Fähigkeiten des PCs hat, wahnsinnig detaillierte Grafik zu rendern, sollte jetzt aufpassen: »Ich habe den Metal-Gear-Solid-2-Trailer auf der E3 gesehen, mit den tollen Glassplitter-Effekten«, sagt Programmierer Aaron Leiby, »und ich habe mir gedacht: Das kann ich auch!« Und er hat Recht behalten.

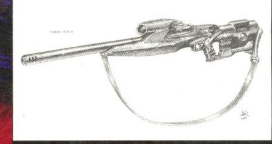
Unreal 2 zeigt die wohl realistischsten Glasbruch-Effekte, die man jemals gesehen hat. Zwei Kugeln schlagen in eine Scheibe ein; einen Moment lang passiert gar nichts, dann wellt sich das Glas und bricht von den beiden Einschlagspunkten her. Die übrigen Glasreste fallen aus ihren Rahmen und zerschellen am Boden. Wow.

**»Unreal 2 zeigt die wohl realistischsten Glasbruch-Effekte.«**


In voller Kampfausrüstung machen Sie als Weltraum-Marshall und Anführer eine gute Figur.

### Kleine Waffenkunde

So, nun kommen wir zum interessantesten Teil: den Waffen. Legend behauptet, nicht weniger als 15 Schießprügel in petto zu haben. Da wäre mal zum Anfang ein Sturmgewehr, das einer Mini-Gun ähnelt und natürlich ein Raketenwerfer. Unreal 2 kommt selbstverständlich nicht ohne Scharfschützen-Gewehr aus, das den Zoom im HUD eingebaut hat. Einen Granatwerfer finden Sie ebenfalls im Arsenal, der jede Menge verschiedener Granaten abfeuert. Etwa Splittergeschosse, Rauchbomben, Giftgranaten und EMP-Projektile, die alle elektrischen Geräte stören. Die Stasis-Granate verlangsamt alle Bewegungsabläufe, was »wie die Matrix« aussehen soll, so Verdu.


Kein Unreal ohne diese schöne Waffe: das bekannte Scharfschützengewehr.

**»Die Crew der Atlantis besteht aus bis zu 10 000 Polygonen.«**

Auch mit einem Flammenwerfer zündeln Sie herum – mit den Partikel- und den farbigen Lichteffekten macht er sicherlich doppelt so viel Spaß. Die Leech Gun verfeuert Projektile, die im Gegner stecken bleiben und Energie abziehen, und die Takkra erinnert ein wenig an die »Hive Hand Gun« aus Half-Life, denn sie benutzt Drohnen, die ein Ziel verfolgen können.

Wir rechnen zudem damit, dass die Designer eine Schrotflinte und Energiewaffen einbauen, etwa ein Lasergewehr und eine Plasmakanone. Und wie wäre es mit einer Railgun, die durch Wände hindurch schießt? Möglicherweise finden Sie hier auch Waffen aus Unreal: Tournament.

### Wen treffen Sie wo?

All das Blei, die Granaten, Plasma und andere Energieformen bekommen 24 Sorten Kreaturen ab, von denen nur die Skaarj aus dem Vorgänger übernommen wurden. In den natürlichen Umgebungen leben einige von ihnen, während Sie in Industriekomplexen, Alien-Städten und Untergrund-Basen vornehmlich auf Söldner treffen. Diese Jungs kommunizieren untereinander und haben eigene taktische Manöver auf Lager. Die Vielfalt des Ambientes ergänzen Regenwälder und vulkanische Gebirge, einen Eis-Level gibt es auch.

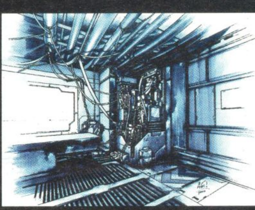
Besonders unangenehm fallen die Striders auf, eine Rasse, die Waffen, Panzerung und sogar Raumschiffe züchten. Allein sind sie recht schwach, aber mehrere von ihnen schließen sich zu einem »Villain« (sprich: Bösewicht) zusammen, mehrere Villains zu einer Nemesis. Flucht ist sinnlos, da sie sich, wenn nötig, aufteilt und zum Kampf wieder zusammensetzt.

Dann sind da noch die so genannten »N«. Es gibt nur drei davon, aber die leben in vielen Dimensionen, wodurch sie an mehreren Plätzen gleichzeitig sein können. Sie greifen mit psionischen Energien direkt das Gehirn an.

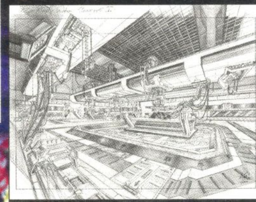
### Kurz und heftig

Legend scheint genügend interessante Ideen zu haben, um die niegelnagelneue Engine gut in Szene zu setzen. Besonders der Einzelspieler liegt den Designern am Herzen; das Team vergleicht die Spieldauer mit der von »Star Trek: Voyager – Elite Force«, für das geübte Spieler ja nur etwa zehn Stunden benötigten.

**»Unreal 2 kommt selbstverständlich nicht ohne Scharfschützen-Gewehr aus.«**



In der Atlantis gibt es manches zu bestaunen. Da wäre etwa der Computerraum.



Oder diese schöne Krankenstation.



Dieses Außenareal zeigt ebenfalls, wie großartig die Engine auch komplexere Umgebungen darstellen kann. Und natürlich ist alles begehbar. Wenn die drei geflügelten Freunde Sie nicht daran hindern.

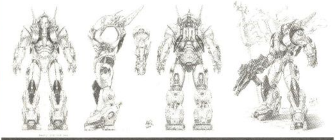
Das hört sich zwar nach wenig an, doch dafür versprechen die Programmierer ein sehr intensives Erlebnis, was natürlich besser ist als stundenlanges Herumgerenne in leeren Gewölben, mit dämlichen Rätseln, die keiner versteht oder unfaire Schwierigkeitsgrade.

Ein Jahr dauert es wenigstens noch, bis das Spiel fertig ist, aber es wird sicherlich das 3D-Action-Genre ein ganzes Stück vorwärts treiben. Epic selbst arbeitet in der Zwischenzeit an »Unreal: Warfare«, dem UT-Nachfolger und versichert, Gesichtsbewegungen und lidschlagende Augen einzubauen, was der Lebhaftigkeit des Spiels ganz sicher sehr zuträglich sein wird. Wir rechnen mit diesem Titel allerdings erst Mitte bis Ende 2002. **(PC Gamer/mash)**

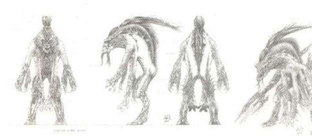
**»Die Spieldauer beträgt um die zehn Stunden.«**

## NEUE GEGNER! NEUE MONSTER!

Einige neue Kreaturen und Gegner aus Unreal 2 sind schon bekannt. Und die wollen wir Ihnen selbstverständlich nicht vorenthalten.



Söldner sind zwar schwer bewaffnet, aber zumindest noch komplett menschlich.



Die Izarianer machen dagegen einen eher grauslichen Eindruck – und dabei bleibt es nicht.



Dieser freundliche Herr kümmert sich um Ihren Gesundheitszustand.

## Unreal 2

# REALE KONKURRENZ

**Auch wenn »Unreal 2« schon jetzt einen phantastischen Eindruck macht, gibt es doch eine Menge Konkurrenz, die ebenfalls in nächster Zeit erscheinen wird. Wir haben die interessantesten Titel unter die Lupe genommen.**

**Außer den hier näher vorgestellten Titeln warten noch viele weitere Produkte auf die Veröffentlichung oder bewerben sich schon um den Preis für den besten 3D-Shooter.**

Da wären etwa »Serious Sam« vom Entwickler Croteam, eine nette, wenn auch etwas hirnlose Ballerei (Test auf Seite 120) oder »Tribes 2«, die Fortsetzung von Dynamix' spannender Online-Teamkriegsführung (Test auf Seite 108). Aber auch andere Spiele stehen in den Startlöchern, etwa »The Matrix«, wofür sich Shiny Entertainment die Rechte gesichert hat. Momentan sucht Dave Perry auf der Firmenwebseite so ziemlich alles an Personal, was für so ein ambitioniertes Projekt nötig ist. Und das weckt auch die Befürchtung, dass das Spiel wahrscheinlich zwei Jahre nach dem Kinostart des dritten Filmteils in die Geschäfte kommt.

Den Heldentod gestorben hingegen ist »Prey«, das zwischenzeitlich immer wieder verschoben wurde, bis es endgültig den Todesstoß erhielt.

## DOOM 3

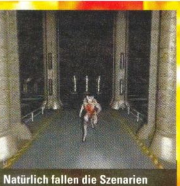
Und wieder zeigt id Software eine von Grund auf neu programmierte Grafik-Engine. John Carmack führte etwas überraschend auf der Macworld in Tokio mit Hilfe einer GeForce-3-Grafikkarte ein unglaublich aussehendes Doom-3-Demo vor. Damit besinnt sich id auf seine Wurzeln, das ambitionierte Online-Rollenspiel-Projekt mit dem Arbeitsnamen »Quest« wurde erst einmal auf Eis gelegt.

Na, das ist mal eine detaillierte Fratze! So eine Grafik haben wir uns schon immer gewünscht, sie steht Zwischensequenzen kaum nach.

Wie schon bei Q3A werden Versionen für Windows 98/ME, Linux und Mac OS herauskommen, darüber hinaus liebäugelt id mit einer Xbox-Umsetzung. So oder so kitzelt Carmack das Schönste aus modernen Grafikkarten heraus, sehr detaillierte Gesichtsanimationen stehen genauso auf dem Programm wie Bumpmapping, 3D-Texturen und in Echtzeit berechnete Schattenwürfe – und davon soll auch das Level-Design exzessiven Gebrauch machen. Sensible Naturen werden an dem Horror-Szenario allerdings wohl kein Gefallen finden. Musikalisch erwarten wir eine Ambient-ähnliche Musik, Trent Reznor von den Nine Inch Nails (Musik für das Original »Quake«) soll jedenfalls schon großes Interesse für den Soundtrack bekundet haben.

Ein ausführlicheres Preview zu id Softwares nächstem Streich inklusive Interview finden Sie übrigens auf Seite 88.

- Entwickler: id Software
- Hersteller: Activision
- Erscheinungstermin: 2. Quartal 2002
- Internet: www.idsoftware.com, www.activision.de, doom3.stomped.com

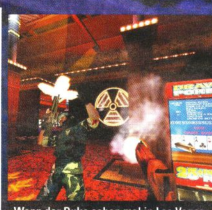


Natürlich fallen die Szenarien etwas größer aus, die Animationen sind sehr fließend.

## DUKE NUKEM FOREVER

Schon Ewigkeiten in der Entwicklung ist der nächste Streich von 3D Realms. Nachdem das Team um George Broussard zunächst die »Quake 2«-Engine favorisierte, stieg man dann später auf das unreale Gegenstück von Epic Games um. Und bei der verbleibenden Entwicklungszeit würde uns ein weiterer Wechsel auch nicht überraschen.

Jedenfalls zieht der Duke gegen den üblen Doktor Proton ins Feld, der sich in der Area 51 und Las Vegas eingenistet hat – Glücksspiel und die liebe Sünde haben unser Raubein ja schon eh immer angezogen. Den Hoover-Staudamm besucht er auch, hoffentlich gibt's dabei keine Überschwemmung. Ihm zur Seite steht Amazone Bombshell, deren Namen man durchaus wörtlich nehmen kann, und wie wird Freund Nukem wohl mit einer selbstbewussten Dame fertig? Kernige Sprüche jeglicher Art sind jedenfalls schon jetzt garantiert.



Wenn der Duke schon mal in Las Vegas ist, dann möchte er auch spielen ...



Den Hoover-Staudamm dürfen Sie auch besichtigen. Wenn der mal nicht bricht ...

Der Duke benutzt übrigens noch weitaus mehr Fortbewegungsmittel als sein bekanntes Jetpack. Darunter befinden sich unter anderem ein Rennboot mit zugehöriger Verfolgungsjagd und ein Bagger samt Abrissbirne und zugehörigem Abrisspotenzial.

- Entwickler: 3D Realms
- Hersteller: Infogrames
- Erscheinungstermin: 3. Quartal 2001
- Internet: www.3drealms.com, www.infogrames.de

## HALF-LIFE 2/HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Auch über zwei Jahre nach seinem Erscheinen macht »Half-Life« so schnell keiner was vor. Selbst wenn der aktuelle Ableger »Gunman Chronicles« Kritik wie Käufer nicht hundertprozentig überzeugen konnte, ist Half-Life nicht zuletzt wegen des Super-MODs »Counter-Strike« immer noch in aller Munde. Zwar hat weder Entwickler Valve Software noch Publisher Havas »Half-Life 2« bestätigt, doch es gilt als sicher, dass Valve schon mit Hochdruck neben »Team Fortress 2« (siehe nächste Seite) an diesem Projekt arbeitet. Gerüchten zufolge soll zur E3 das Geheimnis gelüftet werden.

Nicht schießen, du Kommisskopp! Ich bin hier der Wachmann! (Bilder von der Dreamcast-Version)

Ins Reich der Internet-Legenden gehört hingegen die Vermutung, dass Designer Gearbox eine PC-Version von »Half-Life: Blue Shift« vorbereitet. Blue Shift ist nichts anderes als die Konsolen-Version von Half-Life (für PlayStation 2 und Dreamcast; von letzterer Umsetzung stammen auch die Bilder), die um eine Episode angereichert wurde. Wir erinnern uns: Im Original versuchten Sie in der Rolle des Wissenschaftlers Gordon Jackson aus dem Black-Mesa-Komplex zu entkommen, im Add-on »Opposing Force« spielten Sie einen der Soldaten, der in das Labor geschickt wird, um dort aufzuräumen. Eine dritte Partei haben wir noch vergessen: Die Wachmänner im Institut. Als Sicherheitsmann Barney gehen Sie hier auf eine eigene Odyssee.

- Entwickler: Valve Software/Gearbox
- Hersteller: Havas Interactive
- Erscheinungstermin: nicht bekannt
- Internet: www.gearbox.com, www.valvesoftware.com, www.sierra.de

## HALO

Mit ziemlich großem Medienhype stellte Bungie seinen Grafikknaller »Halo« (siehe auch Seite 55) vor. Dann konnte nach der Akquisition des Spiels durch Microsoft als »Killer Application« für ihre Xbox niemand sagen, ob es für Computer herauskommt.



Sie spielen sowohl aus der Sicht der ersten als auch der dritten Person.



Fahr- und Flugzeuge spielen eine große Rolle bei Halo.



Vergreife Dich niemals am Auto eines Amerikaners ...

Heute scheint sicher: Sowohl für die Xbox als auch PC sowie Macintosh wird der Titel erscheinen. Und wird es dann im nächsten Frühjahr schon weitaus schwerer haben, da bis dahin viele der hier stehenden Konkurrenztitel am Markt sein werden.
Aber nicht nur in Sachen Grafik soll Halo glänzen, sondern ebenfalls mit realistisch berechneter Spielephysik, was an ballistischen Geschossflugbahnen und zerfasernden Raketenschweifen genauso sichtbar wird wie an Bodenhaftung verlierenden Jeeps. Nach wie vor richtet sich das Spiel an taktisch vorgehende Kämpfer, tumbes Rumballern hilft hier eher wenig. Als sicher gilt zudem, dass nun der Einzelspieler-Aspekt im Vordergrund steht.

- Entwickler: Bungie Software
- Hersteller: Microsoft
- Erscheinungstermin: 1. Quartal 2002
- Internet: halo.bungie.com, www.microsoft.com/games

## MAX PAYNE

Ein weiterer Titel, um den viel Wirbel gemacht wurde, ist diese Entwicklung des finnischen Teams Remedy. Wie die Bungie-Jungs machen sie ihre Grafik-Engine selbst, und die sieht schon ziemlich beeindruckend aus. Nur schade, dass sich die Designer schon seit fast einem Jahr in ein Schwarzes Loch zurückgezogen zu haben scheinen. Jedenfalls geben sie kein Material mehr heraus und antworten auch auf Interview-Wünsche nicht, da sie jetzt endlich das Spiel fertig stellen wollen. Aus dem Veröffentlichungstermin Ende 2000 wurde dann ja nichts, momentan soll es im Sommer herauskommen.
Unser Hauptdarsteller Max hat echte Probleme: Durch die neueste Droge namens Valkyr werden alle Leute wahnsinnig, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Die Süchtigen sind extrem gewalttätig und haben Max' Familie auf dem Gewissen. Nun ja, einzelne Männer ohne Anhang und mit Rachegefühlen sind eh die gefährlichsten, und so macht er sich auf, das Geheimnis zu lüften. Auffällig ist jedenfalls die »Matrix«-ähnliche Art der Actionszenen mit sichtbaren Kugeln, Kamerafahrten um die Protagonisten und Hochgeschwindigkeits-Zeitlupenaufnahmen. Auch hier sind wir auf das eigentliche Spiel sehr gespannt.



Was will der junge Mann denn mit der Kanone?



So wollen wir unseren Max sehen! Selbst im Fallen schießt er noch schmerzvoll.

- Entwickler: Remedy Entertainment
- Hersteller: Take 2 Interactive
- Erscheinungstermin: 2. Quartal 2001
- Internet: www.maxpayne.com, www.remedy.fi, www.take2.de

## RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Und noch ein alter Titel von id Software, der in neuem Gewand wieder aufersteht. Diesmal führt id jedoch nicht selbst Regie, sondern hat das aus Xatrix-Designern (»Kingpin«) neugegründete Studio Gray Matter Interactive beauftragt. Die Texaner behalten aber die Entwicklung mit wachem Auge im Blick.
In der Rolle des GIs BJ Blazkowicz kämpfen Sie gegen die Nazis, die hier ein ganz teuflisches Experiment durchführen: Mittels Kreuzungen und Gentechnologie versuchen verrückte Wissenschaftler, den Super-Soldaten zu erschaffen und damit den schon fast verlorenen Krieg doch noch zu gewinnen. Klar, dass dies verhindert werden muss – unter allen Umständen und koste es, was es wolle. Überraschenderweise soll RTCW ohne Splatter- und Gore-Effekte auskommen – was wir allerdings erst glauben, wenn wir es sehen. Jedenfalls sorgt die Quake-3-Arena-Engine für eine beeindruckende Optik, in der Sie mit Karabinern, Flammenwerfern und 20mm-Kanonen für Unruhe sorgen. Eine hohe Künstliche Intelligenz wird es Ihnen nach dem Willen der Programmierer dabei nicht zu einfach machen.



Eieieiei, was kommt da denn an? Was ist das nur?!?

- Entwickler: Gray Matter Interactive
- Hersteller: Activision
- Erscheinungstermin: 4. Quartal 2001
- Internet: www.graymatterinteractive.com, www.activision.de



Na, das sind doch mal hübsche Flammen!

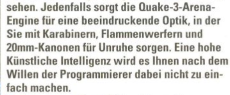
## TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS



Nur in Zusammenarbeit kommen Sie hier weiter.



Jetzt geht's los! Auf in den Kampf!



Zu Fuß, per Panzer oder mit dem Hubschrauber: Vehikel spielen eine ganz entscheidende Rolle.

Ganz auf das Multiplayer-Fieber setzt Valve Softwares aktuelles Projekt. Ähnlich wie in »Tribes 2« ist eine gute Zusammenarbeit der einzelnen Spieler wichtig für den Erfolg. Nicht weniger als zwölf verschiedene Sorten Soldaten spielen Sie hier, alle mit ihren eigenen Schwächen und Stärken. Da wären neben leicht und schwer bewaffneten Infanteristen Sanitäter, die verwundeten Kameraden helfen, sprich ihre Lebensenergie wieder auffüllen. Scharfschützen feuern besonders gern aus dem Hinterhalt, während Ingenieure feste Installationen aufbauen.
Eine wichtige Rolle spielen die Fahrzeuge, denn in einem Schützenpanzer fährt es sich doch leichter in den Einsatz. Sogar Hubschrauber gibt es. Ihre Missionen fallen dann auch entsprechend aus, so müssen Sie etwa einen VIP ungefährdet zu seinem Ziel bringen, Brücken sprengen oder einen Strand einnehmen. Per Headset oder Mikrofon sprechen Sie direkt mit Ihren Teammitgliedern, Kommandanten korrigieren gegebenenfalls im Kampf noch die Strategie, mit der die Gruppe vorgeht.

- Entwickler: Valve Software
- Hersteller: Havas Interactive
- Erscheinungstermin: 4. Quartal 2001
- www.valvesoftware.com, www.sierrastudios.com/games/teamfortress

Unreal 2

# UNREALE ZÖGLINGE

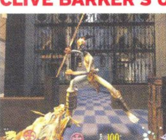
**Wie Konkurrent id Software vermarktete auch Epic die grandiose Grafik-Engine – grandios. Hier sind die wichtigsten Spiele aufgeführt, welche von der Unreal-Optik profitieren.**

## ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND



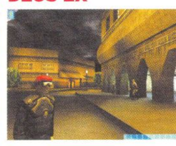
■ **Hersteller:** Digital Extremes/ Electronic Arts
■ **Genre:** Flipper-Simulation
■ **Erscheinungstermin:** März 2001
■ **Beschreibung:** Na, das ist doch mal was Neues! Ein Flipper, der eine 3D-Shooter-Engine benutzt! Wie gut das funktioniert? Lassen wir uns doch einfach mal überraschen ...

## CLIVE BARKER'S UNDYING



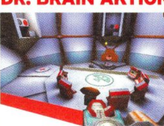
■ **Hersteller:** Dreamworks Interactive/ Electronic Arts
■ **Genre:** 3D-Shooter
■ **Getestet in:** PCP 4/2001
■ **Beschreibung:** Horror-Shooter mit dichter Atmosphäre und klangvoller Lizenz – dank des Autors, der ansonsten jedoch nicht viel mit der Erstellung des Spiels zu tun hatte. Leider fällt die Gegner-Intelligenz so aus, wie man es von Untoten erwartet – unterirdisch schlecht, oder zumindest auffällig mies.

## DEUS EX



■ **Hersteller:** Ion Storm/Eidos Interactive
■ **Genre:** Action-Adventure
■ **Getestet in:** PCP 8/2000
■ **Beschreibung:** Schon jetzt ein Klassiker, bei dem Designer-Legende Warren Spector auf ein düsteres SF-Szenario mit sehr lebendiger Umgebung und unerreichter Handlungsfreiheit setzte. Wird von vielen als das beste Spiel des letzten Jahres angesehen, und wenn wir noch Platin Player verleihen würden – hier wäre ein Kandidat!

## DR. BRAIN AKTION/REAKTION



■ **Hersteller:** Sierra/Havas Interactive
■ **Genre:** Geschicklichkeit
■ **Getestet in:** PCP 2/2000
■ **Beschreibung:** Ein nettes kleines Denkspielchen in der Tradition der »Incredible Machine«-Titel. Durch einen Haufen von 3D-Leveln bugsierten Sie sich mit Hilfe Ihres Hirnschmalzes. Nett, aber nicht wirklich überragend.

## DUKE NUKEM FOREVER



■ **Hersteller:** 3D Realms/Infogrames
■ **Genre:** 3D-Shooter
■ **Erscheinungstermin:** 3. Quartal 2001
■ **Beschreibung:** Hail to the King, Baby! Der momentan schärfste Konkurrent zu Unreal 2 wird heiß ersehnt, doch 3D Realms wartet noch mit der Veröffentlichung bis die Entwickler mit Fug und Recht behaupten: »It's done«. Auch wir können es gar nicht erwarten, endlich des Dukes neue Kleider aus- beziehungsweise anzuprobieren.

## EXTREME WING CHUN VR



■ **Hersteller:** Zen Tao Interactive
■ **Genre:** Martial-Arts-Simulator
■ **Erscheinungstermin:** 3. Quartal 2001
■ **Beschreibung:** Dieses Programm soll Ihnen die 108 Grundbewegungen des Wing Chun Kung Fu beibringen – was würde sich als Trainingsraum besser eignen als die Unreal-Engine? Einen Publisher sucht der Entwickler noch, daher ist das Erscheinungsdatum mit Vorsicht zu genießen.

## NERF ARENA BLAST



■ **Hersteller:** Visionary Media/ Hasbro Interactive
■ **Genre:** 3D-Shooter
■ **Getestet in:** PCP 3/2000
■ **Beschreibung:** Das Spielprinzip unterscheidet sich zwar nicht von herkömmlichen 3D-Shootern, aber laut Hasbro ist der Titel trotzdem für Kinder geeignet, da mit den harmlosen »Nerf«-Waffen ja niemand verletzt wird. All die schönen Bolzenpistolen fungieren in der quietschbunten Welt als Namensgeber.

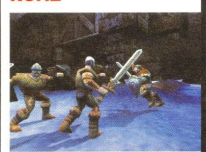
## NEW LEGENDS



- **Hersteller:** Infinite Machine
- **Genre:** Action-Adventure
- **Erscheinungstermin:** 2. Quartal 2001
- **Beschreibung:**

In diesem Action-Adventure erschüttert China ein Krieg in naher Zukunft. Kriegsherr Xao Gon überzieht danach das Land mit Terror. Das dürfen Sie nicht dulden und ziehen daher in die Schlacht, in der Sie auch Gottheiten, Dämonen, Drachen und anderen chinesischen Sagengestalten begegnen.

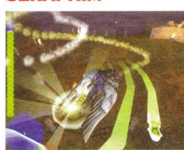
## RUNE



- **Hersteller:** Human Head Studios/ Take 2 Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Getestet in:** PCP 12/2000
- **Beschreibung:**

Als Wikinger Ragnar kämpfen Sie im eisigen Norden gegen finstere Kreaturen und müssen eine Unterwelt durchqueren. Das Ganze ist zwar etwas blutig, macht aber dank spannender Schwertkämpfe und dem Einsatz von ein wenig nordischer Magie jede Menge Laune.

## SERAPHIM



- **Hersteller:** Valkyrie Studios
- **Genre:** 3D-Action
- **Erscheinungstermin:** 2001
- **Beschreibung:**

»Septerra Core«-Macher Valkyrie Studios bastelt mit der Engine von Epic an einem Actionspiel, bei dem Sie in die Gestalt eines geflügelten Kriegers schlüpfen. Das erinnert ein wenig an »Flying Heroes« von Illusion Softworks, und wahrscheinlich spielt es sich ähnlich. Doch auch Valkyrie hat noch keinen Publisher.

## SHADOWS OF REALITY



- **Hersteller:** Nevolution
- **Genre:** Rollenspiel
- **Erscheinungstermin:** 2001
- **Beschreibung:**

Das Jahr – 2087. Das Szenario – Cyberpunk. Alles ist so gekommen, wie es musste: Mega-Konzerne beherrschen die Welt, über allem hängt ein Hauch von Paranoia. Die noch unbekannten Designer lassen sich von »System Shock« und »Deus Ex« inspirieren, ihre Megalopolis soll voller Leben sein.

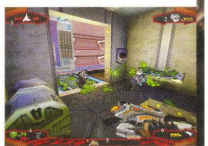
## ST: DEEP SPACE NINE – THE FALLEN



- **Hersteller:** The Collective/Koch Media
- **Genre:** Action-Adventure
- **Getestet in:** PCP 1/2001
- **Beschreibung:**

Die gleichnamige Fernseh-Serie ist mittlerweile eingestellt worden, Computerspiele kommen noch einige. In den Rollen der drei Hauptprotagonisten – Worf, Kira und Sisko – kümmern Sie sich mal wieder um das so genannte Wurmloch.
Hier gibt es Ärger mit der Suche nach einigen Artefakten. Das funktioniert dann auch ganz gut (anders als bei Klingon Honor Guard), wenn auch eher rätsellastig.

## ST: KLINGON HONOR GUARD



- **Hersteller:** Microprose/ Hasbro Interactive
- **Genre:** 3D-Action
- **Getestet in:** PCP 10/98
- **Beschreibung:**

Der Titel hatte die zweifelhafte Ehre, als erstes Unreal-Lizenzprodukt nur wenige Monate nach dem Original auf den Markt zu kommen. Leere und auch ansonsten uninspiriert wirkende Levels machten aber zusammen mit der mäßigen Gegnerintelligenz das Spiel nur für eingefleischte Trekker zum Vergnügen. Auch der Mehrspielertest konnte kaum punkten.

## WHEEL OF TIME



- **Hersteller:** Legend Entertainment/ GT Interactive
- **Genre:** 3D-Action
- **Getestet in:** PCP 1/2000
- **Beschreibung:**

Die Romanumsetzung von Robert Jordans gleichnamigen Epos (dt. »Das Rad der Zeit«) ließ die Hardcore-Shooter-Fans am Rad drehen. Für die war das Spiel aber gar nicht gedacht – tja, kleiner Marketing-Fehler. Das nur mäßig verkaufte Spiel hatte dafür sehr schöne Areale, eine durchdachte Story und bot Abwechslung. Entwickler Legend will nun mit Unreal 2 Boden gutmachen.

## X-COM: ALLIANCE



- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** 3D-Shooter
- **Erscheinungstermin:** unklar
- **Beschreibung:**

Aus dem Hasbro-Fundus hat Infogrames auch diesen Titel erworben, von dem unklar ist, ob er überhaupt noch erscheinen wird. Das Spiel sollte als 3D-Shooter im »X-COM«-Szenario angesiedelt werden, Sie hätten taktische Manöver mit mehreren Raumsoldaten ausgeführt. Falls dieses Produkt nicht mehr kommen sollte: Das in der Entwicklung befindliche »X-COM: Enforcer« wird ebenfalls ein Actionspiel.

Unreal 2

# LESERECHO

**Was zeichnet einen 3D-Shooter aus? Ist es der hohe Adrenalinausstoß, der Kick, die Erregung? Oder einfach nur das Gefühl, Dinge zu tun, die im realen Leben nicht möglich sind? Und welcher Shooter ist der beste? Wir befragten unsere Leser online auf der PC-Player-Homepage.**

**Ingo Hermann** aus Leinfelden brachte es auf einen einfachen Nenner: »3D-Shooter sind für mich die beste Möglichkeit, mich vom Alltag zu entkoppeln. Vor allem im Multiplayer verbringe ich einen großen Teil meiner Freizeit. 3D-Shooter trainieren meine Geschicklichkeit, mein Reaktionsvermögen und meine Konzentrationsfähigkeit. Eine willkommene Abwechslung zum routinebehafteten Schreibtisch-Job.« Die Bitte, uns doch einmal auf ein Multiplayer-Duell mit seinem Clan einzulassen, müssen wir allerdings ablehnen. Die PC-Player-Redaktion sieht die Radieschen nicht so gern von unten.



Ob es nun der Totenschädel aus John Carmacks »Doom 3« ist ...



... oder der »Duke«: Unsere Leser freuen sich am meisten auf raubeinige Shooter.

**Jens Nissen** aus Nebel/Amrum mag alle Shooter; er trifft aber dennoch eine sinnvolle Unterscheidung in Einsteiger- und Experten-Shooter. »Mein liebster Shooter ist der, auf den ich gerade Lust haben. Und ich habe sie alle. *lechz* :-) Für unbedarfte Shooter-Fans ist »Half-Life« sicherlich richtig. Der strategische Aspekt ist hier natürlich größer als bei »Quake 3« und das Tempo ist nicht ganz so dolle. Quake 3 ist für mich wie Hochleistungssport; das machen (nee können) auch nur Profis. Als Anfänger oder mittlerer Fortgeschrittener hat man auf Profiservern keinerlei Chance. Richtig geil wird's mit unberechenbaren menschlichen Gegnern – aber der tollste Shooter macht mit den »falschen« Mitspielern null Bock!«

Ähnlich sieht es **Albrecht Fürste** aus Magdeburg: »Counter-Strike war das erste Spiel, welches ich im Internet gespielt habe. Und ich liebe es, ich liebe es so sehr. Wer einmal

## »Ich liebe es, ich liebe es so sehr.«

gegen menschliche Gegner gespielt hat, der weiß, was ich meine. Ein Computer kann niemals so unberechenbar und unlogisch sein wie ein Mensch. Die erste Counter-Strike-Partie war für mich ein unbekanntes Gefühl. Du weißt, da ist ein Mensch, der das Gleiche will wie Du! Da ist jemand, der denken und fühlen kann wie Du! Jemand, der etwas besitzt, was kein Singleplayer-Monster mit noch so guter Künstlicher Intelligenz haben kann: Den Willen, zu überleben!«

Und **Harald Rüdle** (Stuttgart) gab interessante Einblicke in sein Privatleben: »Shooter spielen, während man Sex mit seiner Freundin hat, ist das beste was es gibt! Und der beste Shooter ist ganz klar Half-Life. Die Technik ist nicht mehr auf dem neusten Stand, aber was hier allein in den ersten fünf Minuten an Atmosphäre aufgebaut wird, schaffen die meisten Hersteller in einem ganzen Spiel nicht. Und vor allem die Gegnerintelligenz ist besser als bei allen anderen Spielen. Warum hat keiner mehr eine vergleichbar gute KI hinbekommen?«

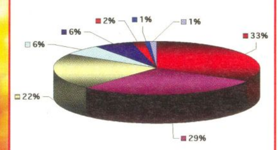
Wir haben übrigens so viele und auch so lange E-Mails bekommen, dass wir in der nächsten Ausgabe vermutlich noch eine weitere Seite mit Leserfeedback bringen werden. An dieser Stelle ein heißer Dank an all unsere engagierten Shooter-Fans. **(uh)**

## DIE ERSTEN DREI DIAGRAMME AUS UNSERER ONLINE-UMFRAGE

### WELCHEN 3D-SHOOTER FINDEN SIE IM MULTIPLAYER-BEREICH AM BESTEN?

**Nun ist es amtlich: Das kleine Counter-Strike-Team zieht im Multiplayer-Bereich allen prominenten Entwickler davon.**

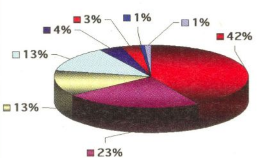
| Shooter | Anteil |
|---|---|
| Counter-Strike | 33 % |
| Unreal: Tournament | 29 % |
| Quake 3 | 22 % |
| Half-Life (Classic) | 6 % |
| Star Trek Voyager: Elite Force | 2 % |
| Starsiege: Tribes | 1 % |
| No One Lives Forever | 1 % |
| Anderer Shooter | 6 % |




### WELCHEN SHOOTER FINDEN SIE IM SINGLEPLAYER-BEREICH AM BESTEN?

**Half-Life Forever; seit über zwei Jahren ist das Science-Fiction-Gebräu um Gordon Freeman nicht zu toppen.**

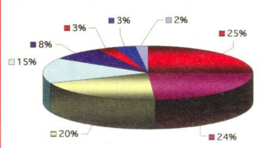
| Shooter | Anteil |
|---|---|
| Half-Life | 42 % |
| No One Lives For Ever | 23 % |
| Unreal | 13 % |
| Star Trek Voyager: Elite Force | 13 % |
| Clive Barker's Undying | 3 % |
| KISS: Psycho Circus | 1 % |
| Daikatana | 1 % |
| Gunman Chronicles | 4 % |




### AUF WELCHEN 3D-SHOOTER FREUEN SIE SICH AM MEISTEN?

**Von Doom 3 gibt es noch nicht viel mehr zu sehen als ein Video im Internet; der Name macht's.**

| Shooter | Anteil |
|---|---|
| Doom 3 | 25 % |
| Duke Nukem Forever | 24 % |
| Unreal 2 | 20 % |
| Return to Castle Wolfenstein | 15 % |
| The World Is Not Enough | 3 % |
| Tribes 2 | 3 % |
| Serious Sam | 2 % |
| Max Payne | 8 % |

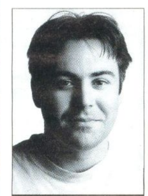


## Unreal 2

# 3D-SHOOTER IN EUROPA

**Außer Ihrer Meinung interessiert uns auch, welche 3D-Shooter im umliegenden Ausland gespielt werden. Wir befragten Kollegen unserer europäischen Schwester-Magazine.**

### GROSSBRITANNIEN



Aus England antwortete uns Matthew Pierce, Chefredakteur der »PC Gamer«.

»In England ist der 3D-Shooter das mit Abstand beliebteste Spiel am PC. Obwohl der Markt sehr strategie-orientiert war, wurden alle anderen Genres seit den Tagen von »Doom« und »Wolfenstein 3D« zur Seite gedrängt. Die ganze Art und Weise wie gespielt wird, änderte sich dadurch. Unser Leser-Feedback zeigt, dass die am meisten gespielten Einzelspieler-Titel »Deus Ex« und »Star Trek: Voyager – Elite Force« sind. Andere Produkte wie »No One Lives Forever«, »Soldier of Fortune«, »Heavy Metal F.A.K.K. 2«, »Gunman Chronicles«, »Daikatana« und so weiter haben sich sehr schlecht verkauft. Daher lieben die Leute nach wie vor Titel wie »Half-Life« samt Add-on »Opposing Force«, »Hidden & Dangerous« und »Alien vs Predator«. Onlinemäßig haben so gut wie alle unsere Leser ein starkes Interesse an »Counter-Strike«. Das ist der wohl meistgespielteste 3D-Shooter – er schlägt alle anderen Online- und Einzelspieler-Titel locker. Die Leser vernachlässigen dafür die Standard-Versionen von »Quake 3« und »Unreal: Tournament«, bestimmte MODs wie Rocket Arena, Strike Force und Tactical Ops werden aber von kleineren Gruppen nach wie vor gespielt. Half-Life-MODs wie Day of Defeat, Frontline Force und Team Fortress Classic erfreuen sich auch noch mittelmäßiger Beliebtheit.
Die Erwartungen der Leser unterscheiden natürlich zwischen Einzel- und Multiplayer-Titeln. Solisten wollen langanhaltenden Spielspaß, eine gute Storyline (die Tage von Doom und Quake sind vorbei), kinomäßig geskriptete Zwischensequenzen, ein dickes Arsenal verschiedener und starker Waffen und, wohl am wichtigsten, eine tolle Grafik – dank der heutigen Grafik-Engines (Quake 3, Unreal 2, Lith-Tech usw.) gibt es die ja.
Unsere Leser wollen in den Multiplayer-Modi nicht mehr wie bei Quake 2 und 3 oder Half-Life allein gegen alle kämpfen, sondern stürzen sich auf Team-Spiele wie Counter-Strike, TFC und die Team-Modi aus Unreal: Tournament. Momentan finden alle Anti-Terror-Kommandos toll, wo es etwas langsamer zugeht, Taktik eine wichtige Rolle spielt, Kommunikation zwischen den Spieler stattfindet, jeder »realistische« Waffen trägt und es richtige Missions-Ziele gibt – wie VIP-Schutz und Geiselbefreiung – anstelle sich gegenseitig umzubringen.«

**»Die Leute lieben Half-Life, Hidden & Dangerous und Alien vs Predator.«**

### FRANKREICH



Cyril Berrebi ist stellvertretender Chefredakteur des französischen Magazins »PC Jeux«.

»Hier zu Lande ist das Action-Genre eins der beliebtesten, gleich hinter Echtzeit-Strategie und Rollenspielen. Französische Spieler lieben nach wie vor »Half-Life« sehr, aber auch aktuellere Spiele wie »Soldier of Fortune« und seit neuestem »No One Lives Forever«. Im Multiplayer-Bereich spielen wir bei uns hauptsächlich »Counter-Strike« und »Unreal: Tournament«, bei kurzen, schnellen Gefechten auch »Quake 3 Arena«.
Wir freuen uns hier am meisten auf »Red Faction«, denn dessen Engine scheint wirklich cool zu werden und alles bisher dagewesene zu sprengen – ich kann's kaum noch erwarten! »Return to Castle Wolfenstein« sieht auch sehr interessant aus, für Mehrspieler-Partien werden wohl »Team Fortress 2« und »Halo« die interessantesten Titel werden.«

**»Wir freuen uns hier am meisten auf Red Faction.«**

### ITALIEN



Chefredakteur der italienischen Zeitschrift »Giochi per Il Mio Computer«: Paolo Paglianti.

»In Italien sind 3D-Shooter heiß geliebt, zusammen mit Echtzeit-Strategiespielen. Jeder Action-Shooter kann hier gute Verkaufszahlen erreichen, selbst Titel wie »Hired Team Trial«, die nicht so großartig sind. »Quake 3 Arena« und »Unreal: Tournament« standen beide an der Spitze der Verkaufscharts, als sie veröffentlicht wurden, und selbst heute laufen noch Abkömmlinge wie »Q3 Team Arena« oder »Gunman: Chronicles« sehr, sehr gut.
Wenn's um Online-Shooter geht, steht nach wie vor »Counter-Strike 1.0« an der Spitze, gefolgt von »Half-Life«, »Quake 3« und »Unreal: Tournament«. Dazu hat jeder gute MOD, der im Internet herunterladbar ist, auch ziemlichen Erfolg, sowohl die kommerziellen wie Team Arena als auch die kostenlosen wie Day of Defeat.«

**»Kommerzielle wie kostenlose MODs sind sehr erfolgreich.«**

Unreal 2

# SPIELEN WILL ICH, WAS ICH WILL!

## EIN KLEINER STREIFZUG DURCH DIE PARAGRAPHEN-PLANTAGEN IM LAND DER BEHÖRDEN UND GESETZE

**»Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten.**

**Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine Zensur findet nicht statt.«**

Ein schönes Zitat, nicht? Es stammt aus dem Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland, Artikel 5. Wie – Sie kennen das bereits? Wundert uns nicht, denn gerade dieser kleine Absatz – vor allem das schöne Schlusswort »Eine Zensur findet nicht statt« – wird immer wieder gerne hervorgekramt, wenn es darum geht, sich mit indizierungsgefährdeten oder gar schon indizierten Programmen zu befassen.

Inwieweit hier eine Zensur stattfindet – oder, wie im Grundgesetz beschrieben eben nicht – wurde allerdings schon hinreichend diskutiert und darüber lässt sich auch in Zukunft noch vorzüglich streiten. Mit diesem Thema wollen wir Sie aber im Rahmen dieses Artikels nicht weiter belästigen; uns geht es an dieser Stelle eher darum, Sie als User über den Umgang mit dieser »heißen Ware« aufzuklären und diverse Möglichkeiten offenzulegen. Denn »als jugendgefährdend indiziert«, wie es genau heißt, bedeutet generell noch lange nicht »verboten« oder »illegal«.



**»Die Alterseinstufungen von Spielen müssten einfach angemessen sein. Von uns zu erwarten, dass wir keine Spiele mehr für Erwachsene entwickeln, wäre wirklich idiotisch.«**
(Dave Perry, Chef von Shini Entertainment)

### Nicht freigegeben unter 18 Jahren

So lautet die zweithärteste Bewertung (im härtesten Fall gibt es gar keine Bewertung) der USK, die eng mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zusammenarbeitet, und bezeichnet Spiele, die für den Handel zwar freigegeben, allerdings stark jugend- und somit indizierungsgefährdet sind. Und das gleiche bedeutet im Prinzip auch der Status »Indiziert« der BPjS: Jeder volljährige Bürger darf sehr wohl den »harten Stoff« auf seine Festplatte installieren und ihn benutzen. Wenn etwa ein Vater in weiterer Folge das eben gekaufte indizierte Spiel seinem minderjährigen Sohn gibt, so geschieht dies unter seinem Verantwortungsbereich und kann ebenfalls nicht bestraft werden. Jugendgefährdend sind übrigens, wie es im §1 des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (das Wort Schriften bezieht sich hier auf Medien aller Art), kurz GjS so schön heißt »Schriften, die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende sowie den Krieg verherrlichende oder verharmlosende Schriften.«

**»Ich spiele seit über 20 Jahren gewalttätige Spiele und habe deswegen noch nicht allzu viele Leute umgebracht.«**
(John Romero, Chef von Ion Storm)

Zu den einzelnen Punkten wie Gewalt oder Sexualität testet die BPjS (im Übrigen nur auf Antrag von einer der zurzeit circa 800 antragsberechtigten Stellen) nach verschiedenen Indizierungsschwerpunkten, von denen die meisten eigentlich durchaus nachvollziehbar sind. Ob und wann ein Spiel nun »gewaltverherrlichend« oder »sexualethisch desorientierend« ist, liegt aber zu einem nicht unerheblichen Teil auch in der Auffassung jedes Einzelnen und offensichtlich auch in der Kultur der verschiedenen Länder begründet, wie der Blick nach Übersee beweist. Denn Institutionen wie die BPjS gibt es noch lange nicht in allen Ländern.

### Sexualethisch desorientierend

In Amerika, dem Land der »Möchtegern-Großstadt-Cowboys« etwa stellen gewalttätige Spiele im Stile eines Quake kein allzu großes Problem dar – Sex allerdings, auch nur im nichtigsten Ansatz, ist dort ein absolutes Tabu-Thema. Ganz anders in Japan: Besuchen Sie dort im Tokioter Elektronik-Viertel »Akihabara« einen Videospiel-Laden (im Land der Schulmädchenuniformen und Getragene-Slip-Automaten sind Konsolen weit vor gängigen PCs die klar führenden Top-Seller), fühlen Sie sich umgehend in die Ab-18-Abteilung einer schmuddeligen Hinterhof-Videothek versetzt. Dating-Sims (virtuelle Flirts mit diversen leichten Mädchen) und teils abartige Sex-Spiele liegen in der Beliebtheitsskala weit oben und werden auch von Gesetzesseite her toleriert. Einzige Vorgabe: Es darf keine Schambehaarung (!) gezeigt werden. In den meisten Fällen werden die Protagonisten auch im »Kopffüßler-Stil« deformiert (großer Kopf, große Augen, ab und zu auch Katzenohren oder –schweife). Auch der Gebrauch von »bösen Zeichen« wie



## Leser-Votum PC PLAYER 5/2001




# Wunschkonzert

**FÜR DIE NÄCHSTE AUSGABE WÜNSCHE ICH MIR ARTIKEL ZU FOLGENDEN THEMEN:**

______________________________

______________________________

______________________________

## BESTENLISTE

**DIESE ARTIKEL HABEN MIR IN DER AUSGABE 5/2001 AM BESTEN GEFALLEN:**

**1** ______________________________

**2** ______________________________

**3** ______________________________

## CD-ABSTIMMUNG

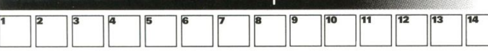
**FOLGENDE BEITRÄGE HABEN MIR AUF DER CD-ROM AM BESTEN GEFALLEN:**

**1** ______________________________

**2** ______________________________

**3** ______________________________

## **Rätsel** Gewinnspiel




Lösungswort 5/2001

Einsendeschluß ist der 23.04.2001.

Bitte mit
1 DM
freimachen.

Motiv: Lars Croft
(PC-Player-Sammelpostkarte 20)

Bitte mit
1 DM
freimachen.

**Antwort**

Future Verlag GmbH
PC Player Redaktion
Rosenheimerstr. 145h

81671 München

An die PC-Player-Redaktion

VON:

NAME

STRAßE, NR.

LAND -PLZ, ORT

■ Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

**1**

**2**

**3**

■ Bester Spiele-Hersteller des Monats:

■ Ihr Lieblingsgenre ist:

■ Wieviel Prozent der von Ihnen gekauften Spiele spielen Sie in etwa bis zum Ende durch?

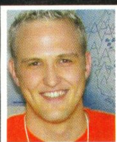
- ☐ Grundsätzlich alle, denn schließlich hab ich dafür bezahlt.
- ☐ Zwischen 50% und 100%.
- ☐ Weniger als 50%.
- ☐ Kaum eins, irgendwann wird mir jedes Spiel zu schwer oder zu langweilig.

■ Wieviel Zeit verbringen Sie insgesamt mit Spielen die Ihnen gefallen?

- ☐ Die besten Spiele spiele ich selbst nach Monaten noch.
- ☐ Solange bis ein besseres kommt, dann stell ich es ins Regal.

■ Kramen Sie immer mal wieder ein älteres Spiel heraus, um es endlich mal zu beenden?

- ☐ Ja, manchmal schon.
- ☐ Ja, öfters. Aus diesem Grund hebe ich mir sogar die Spielstände auf.
- ☐ Nein! Wenn ich ein Spiel einmal gelöscht habe, hol ich es bestimmt nicht mehr hervor.



z.B. dem Hakenkreuz sieht man in Japan nicht so eng. Gerne wird dieses Symbol – ohne bösartige Hintergedanken – einfach als Darstellung des Bösen im Allgemeinen verwendet. In Deutschland wäre dieses Vorgehen auf Grund des § 86a StGB (Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen) undenkbar. Ganz so überdreht treiben es unsere europäischen Brüder und Schwestern der angrenzenden Staaten zwar nicht, von einer Indizierung will man aber auch in England, Österreich und der Schweiz nichts wissen.

**»Manche Leute sollten lieber erst einmal einen Blick auf die eigene Familie werfen, bevor sie sich über Gewalt in Spielen aufregen.«**

(Alex Garden, Entwickler von Homeworld)

### Wo krieg' ich den Stoff her?

Wie Sie jetzt bereits wissen, ist der Erwerb und in weiterer Folge der Besitz von indizierten Spielen – vorausgesetzt Sie sind bereits volljährig – gesetzlich nicht verboten (Ausnahmen bilden die laut §6 GjS »schwer jugendgefährdenden« bzw. »beschlagnahmte Medien« wie »rassistische, faschistoide, den Holocaust leugnende, die Menschenwürde verletzende« und dergleichen andere Schriften). Und auch ein Händler darf diese Spiele durchaus verkaufen – im Rahmen strenger Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs und Werbeschränkungen, welche in den §§ 3-5 des GjS im Einzelnen aufgeführt sind. Der § 3 (»Keine indizierten Medien Kindern und Jugendlichen zugänglich machen!«) bezieht sich hierbei auf die allgemeinen Möglichkeiten, wie Minderjährige mit einem indizierten Objekt konfrontiert werden können (etwa in einem frei zugänglichen Laden), während in § 4 detailliert der »Verkauf im Versandhandel oder am Kiosk« angesprochen und verboten wird. Indizierte Medien dürfen nämlich keinesfalls »im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die der Kunde nicht zu betreten pflegt, sowie im Versandhandel« (da sich in diesem Fall der Altersnachweis als zu schwierig herausgestellt hat) vertrieben werden. Der § 5 schließlich befasst sich mit dem Werbeverbot: »Verboten ist jede Form der Werbung, auch die Werbung, die selbst nicht jugendgefährdend ist. Die Nennung auch nur des Titels eines indizierten Mediums ist verboten (so genannte gegenstandsneutrale Werbung).« Unter dem letzten Punkt »Nennung« versteht man allerdings nur eine solche Werbung, bei der das indizierte Spiel entweder körperlich angeboten oder durch Angabe eines Merkmals oder einer Bezeichnung hinreichend als indiziert gekennzeichnet wird. Bei der bloßen Nennung eines indizierten Spiels ist das nicht der Fall – die wertungsfreie Nennung eines indizierten Spiels im redaktionellen Teil einer Zeitschrift ist grundsätzlich zulässig. So werden zum Beispiel Hardwaretests in der Regel immer noch mit der Q3A-Engine durchgeführt und auch so gekennzeichnet.

Wer gegen einen oder mehrere dieser drei Paragraphen verstößt, macht sich strafbar. Ein Verstoß kann mit Geld- oder Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr geahndet werden.

### Die Beschaffung

Sie haben Sich nun also für ein indiziertes Spiel entschieden, das Sie interessiert, sind volljährig und dürfen es auch erwerben und anwenden. Doch wo können Sie es kaufen? Der Versandhandel innerhalb Deutschlands fällt ja nun wegen der gesetzlichen Bestimmungen theoretisch flach. Theoretisch deshalb, da es wie so oft immer wieder einige ganz verwegene oder unwissende Händler gibt, die sich über diese Vorschriften hinwegsetzen – eine telefonische Nachfrage kann in keinem Fall schaden. Eine größere Chance auf den Erwerb eines indizierten Programms haben Sie da schon bei dem »Dealer« Ihres Vertrauens. Zwar darf der die betreffenden Anwendungen nicht öffentlich in seinem Laden ausstellen (außer das Geschäftslokal darf sowieso erst »Ab 18« betreten werden) oder gar bewerben, doch nicht selten findet sich auf spezielle Nachfrage des potenziellen Käufers noch das eine oder andere Rest-Exemplar »unter der Ladentheke». Ganz legal ist diese Vorgehensweise aber laut §3 GjS ebenfalls nicht: Die so genannte »shop in the shop« -Klausel tritt dann nämlich in Kraft. »Ein shop in the shop« ist ein in die Videothek integrierter Raum, in dem separat von anderen Leihkassetten indizierte Videofilme angeboten werden. Da diese Methode nicht den genannten Merkmalen eines Ladengeschäftes entspricht, weil der separate Raum über den Geschäftsbereich zugänglich ist, ist sie verboten.

Ein »shop in the shop« ist auch nicht erlaubt, wenn in diesem separaten Raum, der von Minderjährigen nicht betreten werden darf, eine eigene Kasse wäre. In diesem Fall nämlich könnte der »shop in the shop« noch immer von dem Geschäft aus, das auch Kindern und Jugendlichen zugänglich ist, betreten werden.»

Am einfachsten – und mit den größten Erfolgschancen verbunden – ist für Sie als Privatperson immer noch der private Import aus anderen Ländern. Das kann Ihnen niemand verbieten. Innerhalb der EU ergeben sich erfahrungsgemäß auf Grund der »fehlenden Grenzen« so gut wie keinerlei Probleme, beim Import. Beziehen Sie Spiele außerhalb der EU, wie aus den USA (diverse Versandhändler finden Sie zuhauf im Internet), kann es schlimmstenfalls passieren, dass das Päckchen beim Zoll hängenbleibt. Dann erhalten Sie aber eine Mitteilung und müssen die Ware persönlich im nächstgelegenen Hauptzollamt abholen. In den seltenen Fällen, in denen das Paket zu öffnen ist, haben Sie, vorausgesetzt Sie sind volljährig und können einen gültigen Personalausweis vorweisen, nichts zu befürchten.



**»Solange das Produkt eine Altersempfehlung trägt und Eltern aktiv mit aussuchen, was ihre Kinder spielen, ist alles in Ordnung.«**

(Brian Raffel, Chef von Raven Software)

Sie sehen, auch wenn es mündigen Bürgern durchaus erlaubt ist, »problematische« Spiele zu erwerben, wird es Ihnen nicht gerade leicht gemacht. Wir hoffen jedoch, dass Sie doch noch trotz aller Hürden zu Ihrem gewünschten Spiel kommen und viel Freude daran haben – über die allgemeinen gesetzlichen Bestimmungen wissen Sie jetzt ja schon mal ansatzweise Bescheid. **(cd)**

## SHOPPING IM AUSLAND

**Wie gesagt, private Importe aus dem Ausland sind keineswegs verboten. Deshalb kontaktierten wir einen östereichischen Shop und Versandhandel und sprachen mit dem Geschäftsführer Christian Veber, der sich nicht scheut, indizierte Spiele ins Ausland zu verschicken.**

**PC Player: Das Problem der Indizierung scheint es in Österreich nicht zu geben. Spiele wie »Doom« oder »Quake« stehen offen in den Ladenregalen. Dürft Ihr diese Spiele auch an Jugendliche verkaufen?**

**Christian Veber:** In Österreich sind die Altersangaben unverbindliche Richtlinien. Rein theoretisch dürften wir also Doom an Sechsjährige verkaufen. Machen wir aber logischerweise nicht, allein schon deshalb, um nicht von wütenden Müttern gelyncht zu werden. Aber auch weil wir selbst Kinder haben und ungefähr wissen, was für wen noch ok ist. Individuelle Beratung ist auch näher am Leben als sture Papiervorgaben. Wir haben Mütter, die mit ihren Kids »Resident Evil« spielen, andererseits waren aber auch schon Kunden da, denen »Monkey Island« zu brutal war. Denen haben wir dann auch von »El Fish« abgeraten, denn wer weiß, was in so einem Aquarium alles passieren kann .

**PCP: Da Ihr neben dem Ladengeschäft auch noch einen Versandhandel betreibt, werdet Ihr doch wohl ab und zu auch Kunden aus dem benachbarten Deutschland versorgen, oder?**

**CV:** Wir fühlen uns allein schon aus moralischen Gründen verpflichtet, Spielern in der Not gegen eine übermächtige Bürokratie beizustehen ... Scherz beiseite, Eure Leser scheinen unseren Service zu mögen.

**PCP: Und das deutsche Jugendschutzgesetz macht Euch da keine Probleme?**

**CV:** In den letzten elf Jahren wurde nicht eine einzige Sendung beanstandet, selbst als Österreich noch nicht Mitglied in der Europäischen Union war. Nein, damit haben wir kein Problem.

**PCP: Verlangt Ihr bei der Bestellung einen Altersnachweis? Zum Beispiel in Form eines kopierten Personalausweises?**

**CV:** Bei der Bestellung muss angegeben werden, ob der Käufer unter oder über 18 Jahre alt ist. Damit ist der vom Staat eingeforderte Teil erfüllt. Abgesehen davon, wenn jemand schummeln will, kann er auch die Kopie des Ausweises fälschen. Wir vertrauen auf die Ehrlichkeit der Spieler.

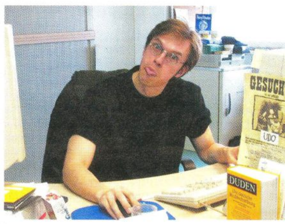
## Unreal 2

### SO SPIELT MAN EINEN 3D-SHOOTER

**Im Laufe der Jahre hat sich eine Spielkultur entwickelt, vor der Außenstehende meist ratlos zurückschrecken. Doch das muss nicht sein. Dieser hilfreiche Leitfaden stellt acht Archetypen vor, die für die ganze Bandbreite des Shootervergnügens stehen. (uh)**



**Der Anfänger**
Bis gestern hat er noch mit Tastatur gespielt; endlos mussten seinen Kumpels auf ihn einreden, bis er auf die Maus umgeschwenkt ist. Nun merkt er auf einmal, wie viel Spaß so ein Shooter machen kann. Was die ganzen Anzeigen bedeuten, bekommt er auch noch raus.





**Der Exotic-Shooter-Verfechter**
Alle anderen spielen »Counterstrike« oder »Quake 3«; nur er schwört auf dieses No-Name-Teil, von dem sonst noch keiner was gehört hat. Warum? »Es kommt schließlich auf den Spielspaß an.« Und außerdem ist es der einzige Shooter, bei dem er gewinnen kann.



**Die Sadistin**
Die Sadistin spielt nicht nur zum Spaß. Sie will vor allem ganz sicher gehen, dass besiegte Gegner auch wirklich besiegt sind. Auf den einen oder anderen Munitions-Clip kommt es ihr dabei nicht an. Ihre anderen Hobbys verschweigt sie; es wird seine Gründe haben.

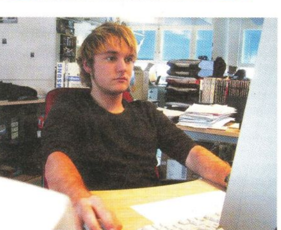


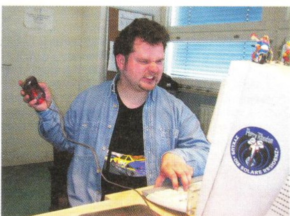


**Der Camper**
Warum unnötige Hektik machen? In abgelegenem Gebiet, mit einer Sniperrifle ausgestattet, ist es doch viel gemütlicher und vor allem auch sicherer. Bei seinen Kollegen ist er unbeliebt. Hat sich sein sittenwidriges Verhalten erst herumgesprochen, hat er ausgelacht.



**Der Profi**
Seinem Streben nach Perfektion und dem makellosen Umgang mit der Railgun müssen sich Freundin und Schlafbedürfnis unterordnen. An seinem starren Blick, der konzentrierten und doch lockeren Körperhaltung, dem schnellsten Rechner und der Spezialmaus ist er leicht zu erkennen.

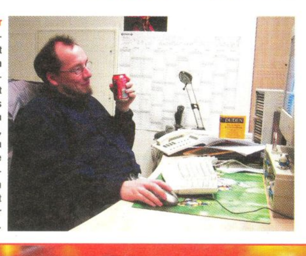




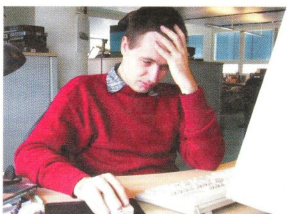
**Der Choleriker**
An und für sich mag der Choleriker Shooter. Nur Leute, die besser sind, die mag er nicht. An und für sich ist der Choleriker ein friedlicher Mensch, oder zumindest hält er sich dafür. Nur wenn die anderen gewinnen, gehen ihm die Pferde durch. Dann besser volle Deckung.



**Der Mogler**
Der Meister von tausend und einem Cheat legt Wert auf seinen Ruf als hervorragender Spieler, damit seine miesen Tricks nicht auffallen. In einem fairen Duell, ohne seinen getunten Grafiktreiber, seine hochgezüchtete Config-Datei und seinen Aim-Bot hätte er nicht den Hauch einer Chance.



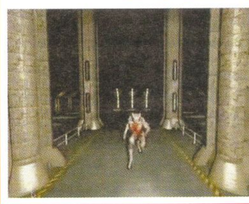
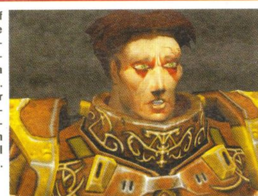
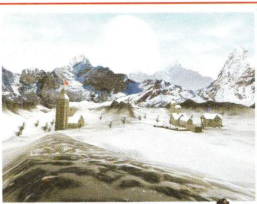
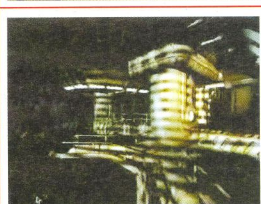
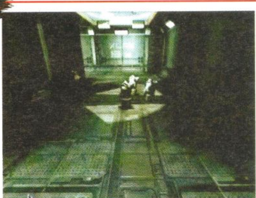




**Der Verzweifelte**
Schon seit Monaten übt der Verzweifelte und hat gegen seine kleine Schwester auch schon mehrmals gewonnen. Doch auf LAN-Partys wird er immer noch niedergemacht. In solchen Momenten sehnt er sich in die Zeit zurück, als er noch brav Briefmarken sammelte.

# UNREAL 2 VS. DOOM 3

**Auch wenn beides noch eine Weile in der Entwicklung sein wird: Die beiden großen Rivalen im 3D-Actionbereich kommen von id Software und Epic beziehungsweise Legend. Einige Aspekte lassen sich jetzt schon vergleichen.**

| | Unreal 2 | Doom3 |
|---|---|---|
| **Grafik** | Hohe Polygonanzahlen (bis zu Hundert Mal mehr als Unreal), Skelettanimationen, Bump-Mapping und mehrfach geschichtete Texturen sollen den Grafikstandard auf einen neuen Level heben. |  Unter exzessiver Ausnutzung neuer Hardware (wie der GeForce 3) arbeitet der Trupp um John Carmack mit realistischer Schattenberechnung, Bump-Mapping und hohen Polygonzahlen. |
| **Animationen** | Unreal 2 setzt auf hochpolygonige Gesichtsstrukturen, die per Skelett-Animation bewegt werden. Damit sollen sehr viele unterschiedliche Gesichtsausdrücke möglich sein, die im Spiel auch vorkommen.  |  Die id-Entwickler arbeiten mit der Animationssoftware Maya, auch hier kommen sicherlich nicht wenige Polygone zum Einsatz. Die Schattenwürfe tun ihr Übriges, um mehr Authentizität zu erzeugen. |
| **Umgebung** | Legend setzt bei der Gestaltung der Szenarien - wie schon Epic beim Original-Unreal - auf weite, offene Landschaften, die sich zudem ganz hervorragend für Multiplayer-Gefechte wie CTF eignen.  |  Back to the roots: Doom 3 hat ein sehr horrorartiges Szenario, Schockeffekte und schreckliche Kreaturen sollen dafür sorgen, dass der Spieler drei Mal seinen Munitionsvorrat checkt, bevor er um die Ecke geht. |
| **Story** | Als Verfechter für Recht und Ordnung patrouillieren Sie am Rande des Universums, immer auf der Suche nach Schmugglern, Piraten, Drogenhändlern und Söldnern, die den lieben Frieden bedrohen.  |  In punkto Story hüllt sich id Software noch in Schweigen. Sie spielen aber auch hier wieder einen Soldaten im Kampf gegen böse Aliens, in jedem Fall überwachen Sie Fabriken auf dem Mars. |

# DOOM 3

## SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** id Software
- **Genre:** 3D-Action
- **Internet:** www.idsoftware.com, www.activision.de
- **Termin:** 2. Quartal 2002
- **Besonderheiten:** Komplett neue Grafik-Engine ■ Beeindruckende Schatteneffekte ■ Level- und Skript-Editor im Spiel eingebaut ■ Angeblich mit dichter Story

**Alle zwei Jahre ist es soweit: Die texanischen Technik-Gurus von id Software stellen eine neue Grafik-Engine vor, die alles vorherige in den Schatten stellt. Und das können Sie diesmal wörtlich nehmen.**



Ein Bile-Dämon, oh Gott! Und dann auch noch so schattig! Hoffentlich haben Sie Ihre Waffen dabei ...

Wer ist denn das? Priester Imhotep nach dem Konsum mehrerer Schatzsucher? Na, eher ein schlecht gelauntes Skelett



Carmacks neue Engine zeigt extrem detaillierte Schattenwürfe, selbst auf Gesichtern.



Die Schatten erkennt man an diesem Ventilator besonders gut.

**Erste Bilder konnten wir Ihnen schon in der letzten Ausgabe zeigen, diesmal haben wir echte Infos und konnten noch dazu einen der id-Programmierer vor das Mikrofon zerren.**

Wieder einmal haben es die Jungs um John Carmack geschafft: Unter Ausnutzung neuester Technologie wie der GeForce 3 (Preview auf Seite 196) gelingt eine Grafikqualität, wie wir sie nur aus vorgerenderten Zwischensequenzen kennen. Und keine Angst, »Doom 3« soll auch auf handelsüblichen Systemen laufen – nur nicht ganz so schön.

### Die im Schatten sieht man nicht

Oder fast nicht, denn dank der in Echtzeit berechneten Lichteffekte wirft jedes Polygon einen Schatten. Vergessen sind die Lightmaps älterer Engines, Schattenwürfe liefen zudem oft nur in vorbestimmte Richtungen.

»Früher waren wir froh, wenn wir drei Polygone für eine Nase hatten«, sagte John Carmack im Februar bei der Vorführung von Doom 3 auf der Macworld in Tokyo. Mit einem

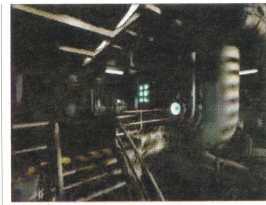
**»Grafikqualität wie vorgerendert.«**

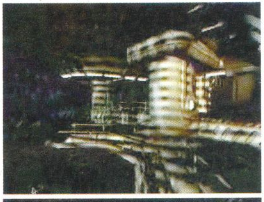
Mac mit GeForce-3-Karte zeigt Carmack, was heutzutage möglich ist: Monster als auch Soldaten haben derart detaillierte Gesichter, dass sich jedes Render-Adventure verstecken muss, mit der Software »Maya« zaubern die Designer realistische Bewegungsabläufe, und auf den Gesichtern sind klar unterschiedlichste Ausdrücke zu erkennen.

### Das eigentliche Spiel

Obwohl die Engine schon weit fortgeschritten ist, ist über Doom 3 ansonsten wenig bekannt. Die Entwickler von id Software legen diesmal deutlich mehr Wert auf die Story – obwohl uns das damals für »Quake 2« auch versprochen worden war. Jedenfalls richtet sich der Titel (anders als bei »Quake 3 Arena«) deutlich an


Der Bile-Dämon sieht so schrecklich gut aus, den zeigen wir Ihnen glatt noch mal.






Auf der Macworld in Tokyo wurde dieser Level in einer schlecht beleuchteten Fabrik gezeigt.

die Solospieler – wegen der immer noch hohen Internetkosten hier zu Lande gerade in Deutschland wichtig. Natürlich wird es einen Multiplayer-Modus geben, über den aber noch weniger bekannt ist.

An Waffen soll es die altbekannte doppelläufige Schrotflinte geben, die Railgun und natürlich die BFG 9000. Soundmäßig erwartet uns harte Industrial-Musik, und vom Level-Design her wollen die id-ler mehr denn je auf Schockeffekte und Horror setzen. Warten wir's ab, wie üblich soll eine ganze Weile vor der Veröffentlichung des Spiels eine kostenlos im Netz herunterladbare Test-Version herauskommen. In der Zwischenzeit betteln wir sämtliche Grafikkarten-Hersteller um GeForce-3-Boards an ... **(mash)**

Mittels der Maya-Software bekommen die Charakter-Modelle unglaublich ausdrucksvolle Gesichtszüge.

# Interview mit Jim Dosé

**PC Player: Hallo Jim, stell' Dich doch mal kurz vor und sag' uns Deinen Titel.**
**Jim Dosé:** Ich bin Programmierer hier bei id Software. Der Titel? Hmmm, CEO (Geschäftsführer) ist schon vergeben, wie wäre es mit »Big Jim Oz Master Flash, Herrscher des östlichen Reiches auf dieser Seite des Mississippi«?

**PCP: Lässt sich Doom 3 mit irgendetwas vergleichen, das Ihr schon gemacht habt oder ist es etwas völlig Neues?**
**Jim:** Von der Art her ist es natürlich ähnlich wie »Doom«, aber Spielablauf und Story werden sich vom Original deutlich unterscheiden. Wir haben uns zudem noch nicht auf einen Namen festgelegt, also bezeichnen wir es momentan einfach als Doom oder »Das neue Doom«.

**PCP: Basiert das Spiel auf der Q3A-Engine, einer modifizierten Version oder einer komplett neuen Engine?**

## »Die Engine ist komplett neu.«

**Jim:** Die Engine ist komplett neu. Während der Anfangs-Entwicklung haben wir die Quake-3-Engine benutzt, um das Spiel am laufen zu halten, aber der eigentliche Code, der die Engine und ihre Möglichkeiten definiert, ist komplett neu. Das Rendering, Kollisionsabfrage, Animation, Spielcode, die Physik, der Sound und die Netzwerk-Engine wurden von vorne bis hinten neu geschrieben.

**PCP: Können wir annehmen, dass der Schwerpunkt diesmal auf dem Singleplayer-Spiel liegt? Und ist für den Mehrspieler-Modus mehr geplant als Capture-the-flag und Deathmatch?**
**Jim:** Momentan liegt die Betonung für uns darauf, einen tollen Einzelspieler-Titel zu machen. Um die Multiplayer-Geschichten haben wir uns noch keine allzu großen Gedanken gemacht.

## »Die Betonung liegt auf dem Singleplayer-Modus.«

**PCP: Einige andere Spiele wie »Serious Sam« benutzen die alte Doom-Philosophie, eine riesige Menge nicht allzu intelligenter Gegner auf den Spieler zu hetzen. Wird das bei Doom 3 genauso sein?**
**Jim:** Es ist eigentlich noch zu früh, darüber etwas zu sagen. Aus der Tatsache, dass wir sehr detaillierte Charaktere aus sehr vielen Polygonen basteln und ebenso auf eine hochdetaillierte Umgebung Wert legen, könnt Ihr Eure eigenen Schlüsse ziehen. Wir werden in näherer Zukunft sicherlich den Schleier lüften.

**PCP: Ist das Spiel eher linear oder dynamisch? Kannst Du etwas über die Story verraten?**
**Jim:** Über Level-Struktur und Hintergrundgeschichte können wir noch nicht allzu viel verraten. Die Story wird alle anderen id-Spiele in den Schatten stellen, was zugegebenermaßen nicht allzu schwierig ist.

**PCP: Wie einfach können die Spieler eigene MODs und Zusätze für Doom 3 machen?**
**Jim:** Diese Tradition setzen wir natürlich fort, und Doom 3 wird das Spiel sein, das sich am leichtesten verändern lässt. Der Level-Editor ist in die Engine eingebaut, also kannst Du sofort als Level-Designer loslegen. Die Berechnungszeit für die Level fällt deutlich geringer aus, außerdem ist unser Script-System simpel zu bedienen.

**PCP: Kannst Du uns irgendwas sagen, wonach wir jetzt noch nicht gefragt haben?**
**Jim:** Hey, ich bin froh, wenn man mir nicht schon für dieses Interview die Zunge rausschneidet!
**(Daily Radar/mash)**

Firmenbesuch Cryo

# ZU NEUEN UFERN



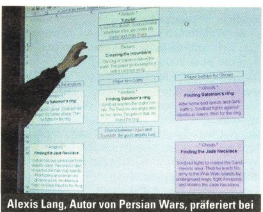




So sieht der Eingang einer französischen Softwarefirma aus: Viele bunte Spielepackungen sowie eine hübsche Empfangsdame, die kaum ein Wort Englisch kann.



Das ist Seth Gecko aus »From Dusk till Dawn«. Er ist aber bislang das einzige Spielelement, welches an den Film erinnert.



Alexis Lang, Autor von Persian Wars, präferiert bei Spielepräsentationen Flussdiagramme.

**Schon seit Jahr und Tag schielt Cryo neidisch auf die Konkurrenz, geht der Firma ein richtiger Hit doch ab. Doch das soll nun alles anders werden.**

**Warum nur, so fragte man sich bei Cryo, sind wir nicht so beliebt wie die anderen Firmen? Sind unsere Rendergrafiken nicht hervorragend, sind unsere Artworks nicht wunderhübsch?**

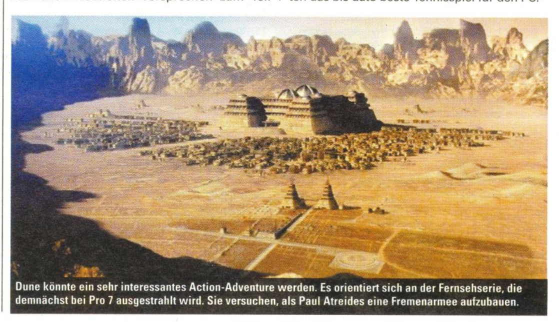
Nach intensivem Grübeln glaubt man aber den Grund für den Liebesentzug gefunden zu haben: Die eigentlichen Spielprinzipien sollen besser werden. Und um die Absichtserklärungen zu untermauern, lud das französische Unternehmen in sein Hauptquartier nach Paris, wo die Höhepunkte der kommenden Saison vorgestellt wurden.

### Kaffee, der Herr?

Das Cryo-Gebäude macht einen etwas ramponierten Eindruck, die Fassade müsste dringend mal gestrichen werden, der Holzboden knarrt wenig vertrauenserweckend und gibt an manchen Stellen nach, als würde er gleich durchbrechen. Doch gilt das für viele Pariser Gebäude und entspricht in gewisser Weise dem französischen Charakter. Was stört den Franzosen eine gewisse Baufälligkeit, wenn warmer Kaffee und Croissants bereitstehen? Auch meine deutschen Kollegen und ich verkürzen uns mit diesen Accessoires die Wartezeit bis zum Beginn der Veranstaltung. Und das ist auch nötig, sollen in der achtstündigen Präsentation doch ebenso viele Spiele vorgestellt werden.

### Aus acht mach sechs

Die PlayStation 2-Version von »Gifty« ist für uns allerdings nicht so interessant. Und »Megarace 3«, ein Schwebegleiter-Rennspiel, welches sich von jeher durch seinen ekstatischen Moderator auszeichnete, fällt der Nichteinhaltung des Zeitplans zum Opfer. Doch die restlichen Neuheiten versprechen zum Teil einiges. Etwa die Fortsetzung des Cryo-Tennisspiels, »Roland Garros 2001«. Ähnlich wie EA Sports geben die Franzosen jedes Jahr eine verbesserte Version heraus, diesmal wurde die Steuerung modifiziert, das Multi-Playerspiel verbessert und die Zahl der Spielplätze auf 16 aufgestockt. Außerdem werden fast nur reale Spieler simuliert, wenn auch die echten Namen aus Lizenzgründen fehlen. Wir erwarten das bis dato beste Tennisspiel für den PC.



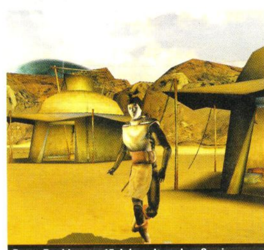
Dune könnte ein sehr interessantes Action-Adventure werden. Es orientiert sich an der Fernsehserie, die demnächst bei Pro 7 ausgestrahlt wird. Sie versuchen, als Paul Atreides eine Fremenarmee aufzubauen.


Französische Hausfassaden. Manch einer nennt es Verfall, andere sagen Charme dazu.

»König Artus, Kapitel 2: Merlins Geheimnis« steht für ein typischen Cryo-Adventure. Hier wird die Geschichte des Vorgänger weitergesponnen, aber um die Übersicht zu steigern, gibt es nun eine Übersichtskarte und eine Tagebuchfunktion. Daneben bietet man auch etwas für den Freund der Echtzeitstrategie. In »Persian Wars« schlüpfen Sie in die Rolle Sindbads, der nach dem Ring von König Salomon trachtet. Die Entwickler bedienten sich recht unverfroren tolkienscher Mythologie: Salomons Ring ist so ungeheuer mächtig, dass man mit ihm Macht über alle lebenden Kreaturen erlangt. Wie Sindbad diesen Ring erringt, steht im Ermessen des Spielers. Ihn erwarten des öfteren Entscheidungen, je nachdem wird Sindbad dann Herrscher von Beduinenstämme, einer Ghoul-Armee oder Amazonenkönig. Außerdem wird so seine Lebensgefährtin bestimmt; selbst Ghoule haben Prinzessinnen, die schon danach schmachten, sich mit Sindbad zu vermählen und ihm dann mit ganz speziellen Kräften zur Seite stehen.

### Drei Mal Hoffnung

Seine größten Hoffnungen setzt Cryo aber auf andere Spiele. An erster Stelle sei »Jekyll und Hyde« zu nennen, welches uns so gut gefiel, dass wir ihm einen Extrakasten gewidmet haben. Wer Atmosphäre schätzt, wer abwechslungsreiche Spiele mag, wer gerne vor Spannung klamme Finger bekommt, der sollte sich diesen Titel merken. Das zweite Spiel ist »Dune«, ein Action-Adventure mit einer guten Idee und einem bekannten Projektleiter. Olivier Masclef war in gleicher Position für »Outcast«, eines der interessantesten Spiele der letzten Jahre (siehe PC Player 8/99) verantwortlich. Masclef trennte sich vom belgischen Entwickler Appeal und arbeitet nun für Cryo.


Dune: Paul ist erst 15 Jahre alt, und muß seine Fähigkeiten im Spielablauf noch entwickeln.

## IN UTERO – FRANZÖSISCHE SÖLDNER. CYROS BESTER FANG

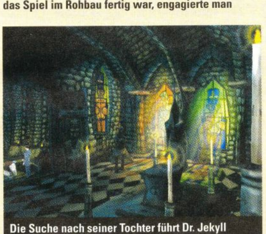
**In Utero ist ein unbekanntes Team, aber das wird sich hoffentlich ändern. Neben »Evil Twin«, einer Entwicklung im Auftrag von Ubi Soft (siehe PC Player 4/2001) hat man noch »Jekyll und Hyde« im Softwarekocher, ein Action-Adventure, welches sich durch kompromisslose Düsterkeit, makabren Humor und phantastische Grafikeffekte auszeichnet.**

Eigentlich hatte Dr. Jekyll beschlossen, sich nicht länger mit der Erforschung der menschlichen Seele zu beschäftigen. Aber als seine Tochter vom Grafen Pozlana entführt wird, bleibt ihm keine Wahl. Wieder begibt er sich zurück in sein geheimes Labor, mixt die alte Formel zusammen und macht sich mit der Kraft und dem Mut von Mr. Hyde auf die Suche. Aber er muss dabei darauf achten, dass ihn die Leidenschaften Hydes nicht völlig übermannen.

Jekyll und Hyde besitzt zwei unterschiedliche Spielprinzipien. Als Dr. Jekyll bewegt man sich durch die Straßen Londons, hat ein Inventar, unterhält sich wie bei einem Adventure mit verdächtigen Personen und löst Rätsel. Reicht reines Gehirnschmalz nicht mehr aus, muss man sich in Mr. Hyde verwandeln. Nun ähnelt das Programm einem Action-Adventure mit Jump-and-Run-Elementen.

Der Titel besitzt seine ganz eigene Ausstrahlung, die vielen Spielen abgeht. Ursprünglich setzte sich In Utero aus Grafik-Designern zusammen, die ihren kreativen Ideen völlig freie Hand ließen. Erst als das Spiel im Rohbau fertig war, engagierte man Programmierer, kaufte eine 3D-Engine-Lizenz und ging daran, diese Ideen uneingeschränkt zu verwirklichen. Der Erfolg ist In Utero damit nicht garantiert. Aber bei der Präsentation war zu merken, dass es sich um ein junges, heißes Team handelt, dem viel zuzutrauen ist. Es besitzt seinen eigenen Stil: Eine nicht zu erlernende Fähigkeit, unverwechselbare, unheimliche Atmosphäre zu erzeugen. Genau wie Evil Twin wird Jekyll und Hyde kein Kinderspiel. Es ist dafür einfach zu düster und zu grotesk.


Spieldesigner Gauillaume Eluerd (links) ist bekennender Cure-Fan und auch sonst ein Mann mit dunklen Neigungen. Projektleiter Nino Sapina (rechts) sieht harmloser aus, teilt aber Eluerds Obsessionen.


Die Suche nach seiner Tochter führt Dr. Jekyll (unten links) in diese farbenprächtige Kirche.


Mr. Hide hat zu tun. In diesem heidnischen Tempel sind übermenschliche Kräfte gefragt.

In Dune geht es um die Gewinnung eines Gewürzes auf dem Wüstenplaneten Arrakis. Dieses Gewürz ist so wertvoll, dass jedes Mittel zur Beherrschung des Planeten recht ist. Denkt sich zumindest der Baron Harkonnen, tötet den gütigen Herzog Atreides und will auch dessen Sohn Paul sowie dessen Mutter verhackstücken. Doch diese entkommen, stürzen aber mit ihrem Gleiter ab und müssen in der Wüste notlanden, wo sie vom Volk der Fremen aufgenommen werden. An dieser Stelle setzt das Spiel ein. Paul muss sich in acht großen Kapiteln bewähren, das Vertrauen der Fremen erwerben und eine Armee aufbauen, mit der er dem größenwahnsinnigen Baron heimleuchtet. Eine interessante Thematik. Sie steuern Paul dabei von schräg hinten und erfüllen viele kleine Unteraufträge. An diesem Spiel werden wir – wenn es gegen Ende des Jahres erscheint – ermessen können, was ein guter Projektleiter wirklich wert ist. Wenn es gewisse Ähnlichkeiten mit Outcast besitzen sollte, dürfte es den gewohnten Cryo-Standard bei weitem übersteigen.

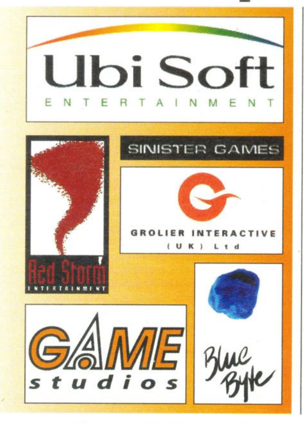
Der dritte Hoffnungsträger ist »From Dusk Till Dawn« aus dem Hause Gamesquad (den Machern von »Devil Inside«). Obwohl die Lizenz natürlich sehr stark ist, bin ich von diesem Spiel noch nicht überzeugt. Eigentlich lief Held Seth Gecko während der Präsentation nur durch einen riesigen Öltanker und schoss Zombies ab, mit dem Film hat das nicht das Geringste zu tun, selbst die Gegner wirkten genau wie im Vorgänger. Aber bis Ende des Jahres kann noch viel passieren.

### Fazit

Cryo ist es tatsächlich gelungen, mindestens zwei Programme einzufangen, denen wir hohes Potenzial zusprechen. Bei den anderen Titeln wird die Sache schwieriger ... aber auch Rom wurde nicht an einem Tag erbaut. Einsicht ist der erste Schritt zur Besserung, und Cryo bemüht sich offensichtlich schon seit einiger Zeit, von seinen Render-Adventures wegzukommen, die sich in Frankreich zwar ganz gut verkaufen, im Rest der Welt aber nur geringes Ansehen genießen. Wir sind gespannt. **(uh)**

Das große Firmen-Schlucken

# HILFE, DIE FRANZOSEN




**Erst vor zwei Monaten wurde Blue Byte vom französischen Publisher Ubi Soft aufgekauft. Doch damit ist der Hunger des französischen Unternehmens noch lange nicht gestillt gewesen.**

**Schon seit längerer Zeit sind in der Computerspielindustrie die Lebensweisheiten der Haifische vorzüglich zu beobachten: Fressen oder gefressen werden! In der letzten Zeit ist uns vor allem der Appetit der französischen Haifische aufgefallen.**

Cryo, der kleinste der drei französischen Entwickler, übernahm den deutschen Vertrieb »Modern Games« und will damit seine Präsenz bei uns verstärken. Infogrames, das Gürteltier mit den scharfen Zähnen, schluckte in den letzten Jahren gleich mehrere Unternehmen. Zu nennen sind unter anderem Gremlin mit seiner »Actua Soccer«-Reihe, GT mit seinem Shooter »Unreal« als Sahnestück und vor kurzem Hasbro Interactive, für uns vor allem wegen seines Labels Microprose interessant (»Grand Prix 3«, »MechWarrior 3«, »Falcon 4.0« sowie »Civilization«).

Am hungrigsten aber war Ubi Soft:

| | |
|---|---|
| Mai 2000 | Sinister Games (»Shadow Company«, »Dukes of Hazard«), Grolier Interactive (»Virus 2000« von David Braben, »Dragon Riders of Pern«) |
| August 2000 | Red Storm Entertainment (»Rainbow 6«, »Rogue Spear«) |
| Februar 2001 | Blue Byte (»Die Siedler«-Reihe, »Battle Isle«-Reihe, »Incubation«) |
| März 2001 | Übernahme der Entertainmentabteilung »Game Studios« von TLC (»Pool of Radiance 2«, »Myst«); da TLC erst vor kurzen alle Spielelizenzen von Topware aufgekauft hat, gehören jetzt auch »Earth 2150« und eventuelle Nachfolger zu Ubi Soft. |

Wir haben f

Endlich Anstoss action
- ab dem 3. Mai.

INFOGRAMES
ASCARON

Copyright 2001 ASCARON Software GmbH.

# KOMMEN

Die deutschen Vertriebe und Entwickler werden also überwiegend aufgekauft oder machen pleite, die französischen Unternehmen hingegen wachsen und gedeihen. Und mehr noch: Sie werden immer mehr zu so genannten Big Playern, die sogar den großen Amerikanern wie Electronic Arts und Microsoft Konkurrenz machen. Woran liegt das? Ein Gespräch mit Odile Limpach, der Geschäftsführerin von Ubi Soft Deutschland, vermittelte interessante Einsichten. **(uh)**



Die Spieleabteilung von TLC gehört nun Ubi Soft. »Pool of Radiance 2« ist vermutlich ein guter Fang.

## INTERVIEW MIT ODILE LIMPACH, GESCHÄFTSFÜHRERIN VON UBI SOFT DEUTSCHLAND



**PC Player: Wie erklären Sie sich die Erfolge der französischen Publisher, insbesondere den Ihrer eigenen Firma?**
**Odile Limpach:** Zunächst einmal versuchen wir, hohe Qualität in unseren Spielen durchzusetzen. Wir waren mit die ersten, die Spiele für den Pentium III entwickelten, und entschieden uns frühzeitig, Spiele für 3D-Karten zu programmieren. Außerdem entwickeln wir für alle Plattformen und den PC. Wenn sich ein System nicht so gut verkauft, sind wir davon nicht abhängig und können uns dann auf andere Konsolen konzentrieren. Und natürlich versuchen wir auch alle Genres abzudecken. Die Aufkäufe von Blue Byte, mit seinem typisch deutschen Siedler-Aufbauflair, und TLC, mit seiner Rollenspiel-Kompetenz, schließen letzte Lücken in unserem Angebot.

**PCP: Obwohl der deutsche Computerspiel-Markt nach den USA der zweitgrößte der Welt ist, gelingt es deutschsprachigen Unternehmen nicht (von Ausnahmen wie »Gothic« oder dem österreichischen »Anno 1602« mal abgesehen), eine hochklassige Programmierkultur zu entwickeln. Können Sie sich diese Diskrepanz erklären?**
**Limpach:** Das habt Ihr aber ganz schön hart formuliert, so schlecht sind die deutschen Unternehmen nicht. Aber sie kämpfen vor allem mit zwei Problemen. Zum einen sind die Lohnkosten in Deutschland sehr hoch. Große Teams sind in Polen oder Ungarn viel günstiger aufzubauen. Zum anderen gibt es bei uns einfach zu wenig gute Programmierer. Wenn Bundeskanzler Schröder mit seiner Green-Card-Aktion Inder ins Land locken will, hat man immer nur »seriöse« Anwendungen im Sinn, dabei fehlt es genauso an fähigen Spieleentwicklern. Die Firma Ascaron versucht schon seit Jahren, einen Lehrberuf wie »Spieleprogrammierer« zu etablieren und hat damit auch Erfolge. Aber sie steht mit ihren Bemühungen ziemlich alleine da. In Frankreich und anderen Ländern gibt es den Beruf des Spieleprogrammierers schon längst.

**PCP: Wird sich der Konzentrations-Prozess der Hersteller fortsetzen?**
**Limpach:** Das glaube ich nicht. Die ganze Branche ist sehr jung, kreativ und beweglich, immer noch werden ständig neue Unternehmen gegründet wie zum Beispiel Swing oder Terratoools. Ein Spielmarkt mit nur noch drei Herstellern wäre zu unflexibel und verknöchert.

**PCP: Wo sehen Sie den PC-Spielemarkt in naher Zukunft? Werden über kurz oder lang die Konsolen dominieren (PlayStation 2, Xbox, GameCube), oder wird der PC eine starke Spieleplattform bleiben?**
**Limpach:** Es gibt drei Genres, die auf Konsolen kaum vorhanden sind: Online-Spiele, Strategiespiele und Simulationen. Kaum jemand kauft sich eine Tastatur zu seiner Konsole. Wenn überhaupt, dann werden Konsolen diese Genres erst in vielen Jahren dominieren. Unser Entwicklungs-Schwerpunkt liegt nach wie vor beim PC. Ungefähr 40 bis 50 Prozent unserer Neuerscheinungen kommen hier heraus.

ANSTOSS action

ertig!

Special: Klassiker-Remakes

# SPIEL'S NOCH EINMAL,

**Klar war früher alles besser – zumindest erreichte uns eine Flut von Remake-Wünschen der PC-Player-Leser. Fast alle Klassiker, ob »Summer Games«, »H.E.R.O.« oder »Choplifter« waren darunter, zudem einige indizierte Titel. Hier eine Auswahl:**

### AMBERSTAR (PC/AMIGA/ATARI ST, 1992)

Ganz dem derzeitigen Rollenspiel-Trend entsprechend, schlägt Michael Steffens aus Mayen das Rollenspiel »Amberstar« vor, den deutschen Klassiker von Thalion. Auf der Suche nach den dreizehn Teilen des Amberstars durchstreifte man die aus der Vogelperspektive dargestellten Landschaften von Lyramion und prügelte sich in 3D-Dungeons mit Monsterhorden. Selbst Tiere konnten als Partymitglieder den Spieler begleiten. Michael Steffens lobt die spannende Story, den beachtlichen Umfang und den hohen Spaßfaktor. Mit der beiliegenden Runentabelle verschlüsselte er schließlich in der Schule Briefchen für Klassenkameraden.



Ein Rollenspiel im 3D-Look anno 1992.

### THE LAST NINJA (C 64/AMIGA/PC, 1987)

Zu den absoluten Höhepunkten der Computerspiele-Geschichte gehörte sicherlich die »Last Ninja«-Serie von System 3. Dies sieht auch Stefan Friedt aus Frankfurt am Main so und wünscht sich ein zeitgemäßes Remake des puzzlegespickten Actiontitels. Allerdings hofft er statt auf die damalige isometrische Darstellung auf 3D-Ego-Sicht und den Einbau knackigerer Rätsel. Zudem soll der Ninja durch Meditation an Hinweise zur Lösung kommen, die in Form mystischen Videos gegeben werden. Lobenswert am Original ist seiner Meinung nach die Steuerung mit verschiedenen Schlag- und Bewegungsmöglichkeiten, während die pixelgenauen Sprünge eher in die Mottenkiste gehören. Derzeit arbeitet übrigens ein englischer Hersteller an einem Remake.




Die für C-64-Verhältnisse ausgezeichnete Grafik.

### LAW OF THE WEST (C 64/APPLE 2, 1985)

Viele werden sich sicherlich noch an das Grafikadventure »Law of the West« von Accolade erinnern, so auch Fred Stößel aus Strullendorf bei Bamberg. In der Rolle eines Sheriffs mussten Sie in einer Westernstadt für Ordnung sorgen. Kernpunkt waren die Dialoge mit den zahlreichen Einwohnern – so flirteten Sie mit den Mädels des Ortes, erhielten Hinweise auf geplante Verbrechen, beruhigten aufbrausende Naturen oder konfrontierten Schurken mit dem Gesetz. Je nachdem, wie die Gespräche verliefen, kam es dann durchaus zu einem gediegenen Schusswechsel. Fred Stößel schlägt vor, das Spiel bei einer Neuauflage als 3D-Shooter zu gestalten.



Das Duell: Wer hat die stärksten Sprüche auf Lager?

### NORTH & SOUTH (C 64/AMIGA, 1989)

Sowohl Martin Sielaff aus Wardenburg als auch Alexander Raab verlangen nach einem »North & South«-Nachfolger. Das seinerzeit sogar für Nintendo-Spielekonsolen konvertierte Programm war zwar recht simpel und krankte an dem hohen Zufallsfaktor, gefiel jedoch durch seinen witzigen Comicstil. Bei der Mischung aus Strategie- und Actionspiel kämpfte man sich mit seinen Armeen durch den amerikanischen Bürgerkrieg. Allerdings nahmen die Schöpfer es mit der tatsächlichen historischen Entwicklung nicht allzu genau. Kleine Geschicklichkeits-Einlagen konnten abgeschaltet werden, Partien von zwei menschlichen Spielern waren erfreulicherweise möglich.



Wo liegen noch gleich die Südstaaten?

www.white.ea.com

EA GAMES

SPIEL MIT
DEM COMPUTER

© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Software © 2001 Lionhead Studios Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Black & White, Lionhead und das Lionhead-Logo sind Marken von Lionhead Studios Ltd. EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

# SAM! – LESERWÜNSCHE

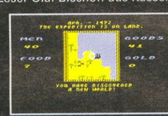
## PROJECT: SPACE STATION (C 64/APPLE 2, 1985)

Thorsten Schroedels aus einem uns leider verschwiegenen Ort wartet schon lange auf eine Neufassung von »Project: Space Station«. Der Programmierer dieses bei Hesware erschienenen Titels war übrigens Larry Holland, der später als »X-Wing«-Schöpfer und Vater zahlreicher anderer Simulationen von sich reden machte. Bei Project Space Station baute der Spieler eine Weltraumstation auf, wobei er sich sowohl um den Transport der einzelnen Komponenten ins All, als auch um die Erforschung der notwendigen Technologien zu kümmern hatte. Angesichts der derzeit tatsächlich im Orbit entstehenden internationalen Weltraumstation läge es nahe, erneut eine ähnliche Simulation zu veröffentlichen.

Mit dem Space Shuttle starten die Komponenten ins All.

## SEVEN CITIES OF GOLD (C 64/APPLE 2/ATARI 800, 1984)

Ein absolutes Meisterwerk der 8-Bit-Ära war zweifellos »Seven Cities of Gold« von Electronic Arts. Unser Leser Olaf Bischoff aus Kassel hat damals mit Enthusiasmus fremde Kontinente erkundet. In der Rolle der spanischen Konquistadoren segelte man westwärts und stieß schließlich auf Land. Dies konnte der amerikanische Kontinent in seiner tatsächlichen Form sein, wer wollte, konnte sich jedoch auch nach Vorgaben eine neue Landmasse generieren lassen. Flüsse und Berge wurden entdeckt, es gab Begegnungen mit Eingeborenenstämmen und stets befand man sich auf der Suche nach den Reichtümern des Landes – oder einfach nach Nahrung zum Überleben.



Ein Kontinent voller Abenteuer wartet auf den Spieler!

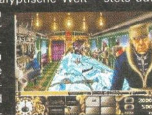
## SILENT SERVICE (C 64/APPLE 2/AMSTRAD CPC/AMIGA/PC, 1985)

Ein wahrer Unterwasserfreund ist offenbar Stefano Pucino aus Bonn, der sich einen würdigen Nachfolger zur U-Boot-Simulation »Silent Service« wünscht. Dieser bei Microprose erschienene Titel gehört zu den Meilensteinen des Kult-Designers Sid Meier. Kein anderes U-Boot-Spiel konnte anschließend noch den Erfolg dieses Programms wiederholen. In der Rolle eines amerikanischen U-Boot-Kommandanten war man im Pazifik stets auf der Suche nach japanischen Kriegsschiffen und Frachter, die mit Torpedos gekonnt versenkt werden mussten. Sid Meier legte mehr Wert auf Spielspaß als auf akkurate Simulation, daher war die Bedienung schnell zu erlernen und Erfolg stellte sich dank geringem Frustfaktor rasch ein.


Feind voraus, Torpedorohre fluten!

## TRANSARCTICA (AMIGA/ATARI ST/PC, 1992)

Ein höchst ungewöhnliches Spiel nominiert Patrick Borer aus Langendorf/Schweiz: »Transarctica«. Trotz etlicher Schwächen begeisterte die abgefahrene Spielidee. Mit einem schwerbewaffneten Dampfzug fuhr man durch eine verschneite, apokalyptische Welt – stets auf der Suche nach der Sonne. Der Spieler trieb Handel zwischen den an der Bahnstrecke liegenden Ortschaften und kämpfte mit feindlichen Zügen. Sabotage war möglich, außerdem standen 40 unterschiedliche Arten von Wagons zur Auswahl. Leider haperte es ein wenig an der Umsetzung dieser faszinierenden Ideen – doch das kann ja bei einem Remake durchaus verbessert werden.


Wo soll's denn langgehen, Sir?

## ZACK MCKRACKEN (C 64/AMIGA/ATARI ST/PC, 1988)

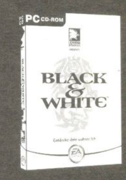
Gleich von mehreren Lesern kam schließlich noch der Wunsch nach einem neuen »Zack McKracken«. Das ursprünglich unter dem Label »Lucasfilm Games« erschienene Abenteuerspiel gilt heute noch als eines der brillantesten Adventures überhaupt. Genialer Humor war gepaart mit fairen Rätseln und für damalige Verhältnisse ansehnlicher Optik. Zak, ein Reporter des »National Inquisitor« ging bei diesem Spiel Berichten über seltsame Phänomene in ganz Amerika nach.


Einmal des Rätsels Lösung, bitte! Geschnitten, oder in Scheiben?

LIONHEAD STUDIOS

www.black.ea.com

SPIEL MIT DIR




Entdecke dein wahres Ich

# PC PLAYER SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

## Manfreds ernster Blick

**UDO HOFFMANN** (uh)



Computerspielmagazine sind keine Skandalblätter. Wir wühlen nicht im Schmutz, wir durchleuchten nicht das Privatleben von Peter Molyneux, wir spannen nicht durch's Fenster von John Romero und beobachten sein Tete-a-Tete mit Stevie Case.
Es gibt aber Momente im Leben, da bedauere ich diese Ausrichtung etwas. War ich doch letzten Monat dabei, als Pressesprecher A über Pressesprecherin B unschöne Dinge erzählte und nebenbei ihre Firma C so richtig durch den Dreck zog. Oder damals, als ich

### »So nicht!«

die Firma D besuchte und mir dabei auffiel, dass ... Wenn aber der Teufel meinen Schreibfluss lenkt, passiert für gewöhnlich Folgendes: Das Telefon klingelt, am anderen Ende ist Manfred, und mit Grabesstimme werde ich zu seinem Arbeitsplatz zitiert. »So nicht, mein Sohn.« Sie glauben gar nicht, zu welch ernstem Blick Manfred in solchen Situationen in der Lage ist. »Ich hab dann später den Ärger mit den Firmen. Wie oft soll ich Dir das noch sagen? Du schreibst das jetzt sofort um.« Und so bekommen Sie diese verwerflichen Kommentare für gewöhnlich gar nicht zu lesen. Was für ein Glück ...
Wir sind schließlich kein Skandalblatt, sondern eine ernsthafte Computerspielzeitschrift.

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  Stanley Kubrick's Clockwork Orange
- **Auf der Privat-Festplatte**
  F 1 Racing Championship
  Rune, Technomage
- **Auf meinem Nachttisch**
  Marc Saltzmann: Game Design
- **Ich freue mich auf**
  Motor City Online
  Dungeon Siege
  Max Payne

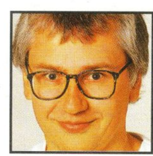
## Das PC-Player-Testteam

**SPIEL DES MONATS**

## Desperados

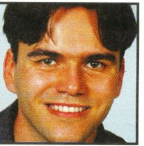


**Rauchende Colts: Commandos 2 muss sich mächtig anstrengen, die geniale Atmosphäre des Strategie-Knüllers Desperados zu übertreffen.**



**MANFRED DUY** (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Napster-Compilation
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2
  Call to Power 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  S. Lawhead: Merlin
- **Ich freue mich auf**
  Meinen brandneuen 1 GHz-Rechner
  Eine bugfreie Black & White-Version
  Warcraft 3



**DAMIAN KNAUS** (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Player**
  Chicken Run
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Black & White
  Die Siedler 4
  Half-Life (dt.)
- **Auf meinem Nachttisch**
  TV Movie
- **Ich freue mich auf**
  Doom 3
  Die Badesaison



**HEINRICH LENHARDT** (hl)

- **Lieblings-Genres**
  Sport- und Rollenspiele, Action-Adventures
- **In meinem CD-Spieler**
  American Hi-Fi:
- **Auf der Privat-Festplatte**
  C&C Alarmstufe Rot 2
  Icewind Dale: Heart of Winter
  The Sims
- **Auf meinem Nachttisch**
  Harry Potter and the Goblet of Fire
- **Ich freue mich auf**
  Battle Realms
  Diablo 2 Expansion

# TESTS

**PC Player wertet** generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

**Wertungsskala**

| | |
|---|---|
| 0-19 | katastrophal |
| 20-39 | schlecht |
| 40-49 | mäßig |
| 50-59 | durchschnittlich |
| 60-69 | ordentlich |
| 70-79 | gut |
| 80-89 | sehr gut |
| 90-100 | genial |

## DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

## So werten wir

**Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.**

### GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

### SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

### EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

### KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

### STEUERUNG
Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

### MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

### SPIELSPASS
**Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.**

**WERTUNG STARLANCER STAGE 2**

▲ PRO
- GELUNGENE ATMOSPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDICHTE

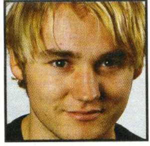
▼ CONTRA
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 90 |
| KOMPLEXITÄT: | 60 |
| STEUERUNG: | 90 |
| MULTIPLAYER: | 80 |

PC PLAYER SPIELSPASS **83**



**JOE NETTELBECK** (jn)
- **Lieblings-Genres** Rollenspiele, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem DVD-Player** Gladiator
- **Auf der Privat-Festplatte** Die ist brandneu und jungfräulich, daher ist momentan nur Gothic drauf.
- **Auf meinem Nachttisch** Joanne K. Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen
- **Ich freue mich auf** Viele tolle Stunden mit meinem neuen Rechner.



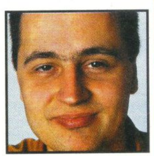
**JOCHEN RIST** (jr)
- **Lieblings-Genres** Ego-Shooter, Geschicklichkeitspiele
- **In meinem DVD-Player** Eiskalte Engel
- **Auf der Privat-Festplatte** F1 Racing Championship, Giants, Bergeweise Q3A-Mods
- **In meinem Papierkorb** Theme Park Inc.
- **Ich freue mich auf** Aquanox, Red Faction, Operation Flashpoint, Gameboy Advance



**MARTIN SCHNELLE** (mash)
- **Lieblings-Genres** Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem DVD-Player** The Corrs: Live at Lansdowne Road
- **Auf der Privat-Festplatte** Air Power, Operation Flashpoint, Black & White
- **Auf meinem Nachttisch** Robert A. Heinlein: Future History
- **Ich freue mich auf** Die BPjS-Liste, Operation Flashpoint



**STEFAN SEIDEL** (st)
- **Lieblings-Genres** Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** Sugababes: One Touch
- **Auf der Privat-Festplatte** Diablo 2 (englisch), Alice
- **Auf meinem Nachttisch** Stephen King/Peter Straub: Talisman
- **Ich freue mich auf** Anno 1503, Diablo 2: Lord of Destruction, Commandos 2



**THOMAS WERNER** (tw)
- **Lieblings-Genres** Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** Einstürzende Neubauten: Total Eclipse of the Sun
- **Auf der Privat-Festplatte** Black & White, Clive Barker's Undying, Gothic
- **Auf meinem Nachttisch** Ein liegengebliebenes Semikolon
- **Ich freue mich auf** Empire Earth, Tropico

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Obermotz in Sicht! Die Serious-Sam-Engine geht mit Überraschungen anfangs zwar recht sparsam um, bietet im späteren Verlauf aber immer wieder ein paar nette Aha-Effekte. (alle Bilder 1024x768, OpenGL)

# SERIOUS SAM

**ENTWICKLER:** Croteam **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.croteam.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, OpenGL-kompatible Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, GeForce 256 **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 256 MByte RAM, GeForce 2 GTS

## Schon im Sommer letzten Jahres sorgte das »Serious Sam«-Demo im Internet für Kontroversen. Aber was ist gegen pure Ballerei schon groß einzuwenden?

### FAKTEN

- 13 normale Level
- 2 Geheim-Level
- 10 Waffen
- Fünf Schwierigkeitsstufen (Tourist, Easy, Normal, Hard, Serious)
- Deathmatch- und kooperativer Mehrspieler-Modus
- Maximal 16 Spieler im Netzwerk oder per Internet

**Serious Sam ist ein moderner Ausflug in die guten alten 3D-Actionspiel-Zeiten. Gab es seinerzeit meist aus technischen Gründen nicht mehr als ein paar Waffen, jede Menge Gegner und einfache Level, so hat sich das im Laufe der Zeit grundlegend geändert.** Die Spieler wurden anspruchsvoller und verlangten nach einer packenden Hintergrundgeschichte, prächtiger Grafik und höherer Interaktion. Meist fristete das eigentliche Spiel ein Schattendasein.

Die Entwickler von Croteam starten mit Serious Sam nun einen Retro-Versuch und schicken Sie



Manche Mehrspieler-Models haben echt Stil.



Da fliegen die Fetzen. Palmen, Gegner, Fackeln und mehr zersieben Sie auf Ihrem Weg durch die storyarmen Phantasiewelten.

zurück in eine Spielewelt, in der alles bewusst simpel gehalten ist. Monster versuchen beispielsweise weniger durch Intelligenz, sondern vielmehr durch ihre bloße Anzahl zu beeindrucken. Zwar gibt es auch in Serious Sam eine Hintergrundgeschichte – die ist allerdings so mager und windig, dass wir erst gar nicht darüber schreiben. Fakt ist, dass Sie mit einem für Arcade-Ego-Shooter typischen Waffenarsenal in einem monsterverseuchten Ägypten-Szenario nach dem Level-Ausgang suchen und auf alles schießen, was sich bewegt. Hört sich gar nicht so beinhart an. Ist es im leichten Modus auch nicht. Darum hat das Croteam gleich fünf Schwierigkeitsstufen eingebaut. Je nach Shooter-Kompetenz wählen Sie zwischen »Tourist«, »Easy«, »Normal«, »Hard« und »Serious« aus, worauf die Monster nicht nur zahlreicher, sondern auch zäher werden.

Mit etwas Spürsinn stöbern Sie unterwegs so manchen mit Munition und Waffen angereicherten Geheimraum auf.


Auch ein Multiplayer-Spielchen zu viert an einem Bildschirm ist drin. Der Splitscreen-Modus macht's möglich.

### Masse statt Klasse

Spazieren Sie anfangs noch recht unbeharkt durch die Level und werden unterwegs nur gelegentlich von urplötzlich auftauchenden Gegnern angegriffen, ändert sich das im späteren Verlauf abrupt. Horden von Feinden stürzen sich abwech- →

Nicht mal unter Wasser lässt Sie das Ungeziefer in Ruhe. Eine Atemanzeige informiert Sie über den (reichlich) verbleibenden Sauerstoff.

## MARTIN SCHNELLE

**Spätestens die erste Demo hat mich überzeugt: Das ist eine lustige, nette Ballerei für zwischendurch. Es ist zwar schon fast lächerlich, mit welcher Menge tumber Gegner Sie hier beworfen werden, aber wollen wir nicht alle mal ohne nachzudenken ballern, was das Zeug hält? Und das können Sie hier, bis der Mausfinger abbricht. Großartige Innovationen erwarten uns hier nicht, optisch wird der alte Sam wohl auch nie als Grafikdemo durchgehen. Aber nett aussehen tut's doch, und warten Sie mal erst auf die letzten paar Level. Dann vergessen Sie alle Kritik über die Spiellänge und die Intelligenz der Gegner ... Es sei denn, Sie stehen auf Rumschleicherei oder ein überlegtes Austricksen der Bösewichter. Das bringt hier nichts, und Sie können nur hoffen, genügend Munition dabei zu haben!**

**»Ballern, bis der Mausfinger abbricht.«**

## DIE TECHNIK

- Auflösungen von 320 mal 240 (16 Bit) bis 2048 mal 1536 (32 Bit)
- Zahlreiche Detail-Einstellungen im Options-Menü zur Steigerung der Darstellungsqualität oder Geschwindigkeit
- Environmental Audio-Sound

## DICKE WUMMEN









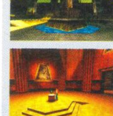


Im Laufe des Spiels finden Sie immer wieder eine neue, noch durchschlagskräftigere Waffe.

## UND WO IST DIE STORY?







Die Story in Serious Sam ist so mager wie ein Mäuse-Oberschenkel nach viermonatiger Diät.

→selnd auf Sie. Die Serious-Engine ist in der Lage, maximal 50 böse Buben gleichzeitig darzustellen. In den höheren Leveln scheint die Monster-Dezimierung manchmal kein Ende mehr zu nehmen. Gezählt haben wir zwar nicht, aber schätzungsweise erledigen Sie in manchen Abschnitten um die 1000 Angreifer, bis Sie in den nächsten Level spazieren. Eine Künstliche Intelligenz wurde den Gegnern allerdings nicht eingepflanzt; sie kennen keine andere Tätigkeit, als sich auf Sie zu stürzen und anzugreifen. Trotz der beschränkten Gegner-KI haben Sie alle Hände voll zu tun. Oft stehen Sie allein auf weiter Flur – plötzlich stürmen aus allen Richtungen die Monster herbei. Zunächst einmal gibt es die gewöhnlichen Gegenspieler, die Sie meist mit einem Schuss ins Jenseits befördern. Dazu gehören zum Beispiel die kopflosen (»beheaded«) Gestalten, wie der »Beheaded Kamikaze«. Dessen Geschrei hören Sie von weitem und sollten ihn auch besser schon aus sicherer Entfernung ausschalten. Kommt er Ihnen zu nahe, sprengt sich der Kamikaze nämlich in die Luft und Sie haben ein paar Gesundheitspunkte weniger auf dem Konto. Bei den schwächeren Gestalten haben Sie den Vorteil, dass diese schnell aus der Welt geschafft sind – allerdings tauchen sie später in solchen Massen auf, dass Sie schneller ins Schwitzen kommen, als mit ein paar größeren Gegnern. Doch selbst die dickeren Brocken tauchen in den späteren Levels wie am Fließband auf. Dazu gehören beispielsweise ein Bulle (»Sirian Werebull«), der direkt auf Sie zurennt, Sie auf die Hörner nimmt und in die Luft schleudert. Rechtzeitiges aus dem Weg gehen soll da helfen. Allerdings wird selbst dieses Rezept schnell alt, wenn es gleich mehrere Bullen auf Sie abgesehen haben. Hammerharte Zwischengegner gibt es in Serious Sam nicht. Hier zählt Masse statt Klasse. Hauptsache Sie verfeuern Ihre Munition so lange, bis auch der letzte Gegner mit einer kleinen Auflösungs-Animation vom Erdboden verschwindet.




Froschkonzert oder was? Bis zu 50 Gegner kann die Engine gleichzeitig darstellen. Ein paar Sekunden später herrschte Stille ...

Ein Schuss darauf und es fliegen die Fetzen, äh Federn.

### Der lange Marsch

Die Level setzen sich meist aus zwei verschiedenen Szenarios zusammen. Entweder spazieren Sie durch geschlossene Gewölbe oder Sie durchstreifen riesige Außenareale. Letztere sind eine Spezialität des Spiels. Selbst zu extrem weit entfernt dargestellten Objekten können Sie gehen. Die Fortbewegung der Spielfigur, die Sie auf Wunsch auch über eine Außenansicht steuern, ist allerdings recht träge und erinnert nicht an die Geschwindigkeit der Action-Vorbilder. Dafür kann die Spielfigur zusätzlich noch springen und sich ducken. Letzteres werden Sie aber nie benötigen. An Rätselkost sieht es – wie schon mit der Story – äußerst duster aus. Ab und zu sammeln Sie ein paar Gegenstände auf und transportieren sie an die richtige Stelle oder drücken alle Schalter in einem Level, um weiterzukommen. Unterwegs hilft Ihnen das »Netrisca«, eine Art Taschencomputer weiter. Rufen Sie es auf, lesen Sie E-Mails, die Ihnen an angeblich verzwickten Stellen weiterhelfen sollen. Außerdem schmökern Sie die Details der bisher entdeckten Monstersorten und aufgesammelten Waffen oder erkundigen sich über die Eigenschaften des aktuellen Levels. Zur Lösung des

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Ballern kann man auch in allen anderen hier aufgeführten Spielen. Zwar nicht ganz so häufig – dafür gibt's dann auch etwas zu grübeln und wesentlich mehr herauszufinden und zu verwenden. Trotz der hübschen Engine reiht sich Serious Sam auf dem letzten Platz in dieser Vergleichstabelle ein. Daikatana bietet genauso wie KISS wenigstens eine halbwegs vernünftige Story und gelegentliche Puzzles. Clive Barker's Undying fesselt länger vor den Bildschirm – von No One Lives Forever ganz zu schweigen.

| Spiel | Ausgabe | Wertung |
|---|---|---|
| No One Lives Forever | 13/2000 | 90 |
| Clive Barker's Undying | 4/2001 | 80 |
| Kiss Psycho Circus | 9/2000 | 78 |
| Daikatana | 7/2000 | 76 |
| Serious Sam | 5/2001 | 70 |




Immer für einen Lacher gut. Trotzdem fragen wir, wie der Beheaded Kamikaze ohne Kopf so laut schreien kann.




Gelegentlich bekommt man wie hier an diesem durchsichtigen Portal die Bestätigung, dass die Programmierer ihre Engine ganz gut im Griff haben.




Ein Rätsel der Marke: Drücke den Knopf und finde den Ausgang. Da qualmt der Denkkasten.

Spiels ist das Netrisca allerdings nicht unbedingt notwendig. Es soll lediglich etwas spielerischen Tiefgang vorgaukeln. Im Easy-Modus spielten wir Serious Sam an einem Tag durch. Der Normal-Modus ist da schon etwas anspruchsvoller, zumal die Attacken der Gegner wesentlich mehr Lebenspunkte abziehen. Hier macht auch die Punkteanzeige etwas mehr Sinn, da man wesentlich langsamer vorankommt und mit der Munition etwas sparsamer umgehen muss. Immerhin gibt es die Möglichkeit, an jeder Stelle im Spiel zu speichern oder einen Spielstand wiederherzustellen.

### Nur echt mit der Shotgun

Das Waffenarsenal baut sich im Verlauf des Spiels ständig aus. Schleichen Sie anfangs noch mit Messer, Pistole und Schrotflinte herum, kommen schon wenig später die dickeren Brocken hinzu. Wie es sich für einen Ego-Shooter der alten Schule gehört, darf ein Raketenwerfer natürlich nicht fehlen. Auch eine doppelläufige Shotgun, eine Plasmagun und eine durchsiebende Minikanone gehören zum Repertoire. Doch Serious Sam holt auch etwas Neues aus dem Wummen-Schrank: Mit der Piratenkanone feiern Sie einen durchschlagenden Erfolg: Ein Schuss und die Kanonenkugel überrollt nicht nur den ersten Gegner, sondern zieht auch allen dahinter stehenden Monstern die Lebenspunkte ab.

### Verwirrspiel

Zu guter Letzt gibt es noch den Mehrspieler-Modus. Seit langem gab es in einem Ego-Shooter keinen kooperativen Modus mehr. Serious Sam hat ihn. Und er macht einen Mordsspaß. Die beiden restlichen Modi sind »Deathmatch« und »Scorematch«. In letzterer Variante kämpfen Sie jedoch nicht nach Abschüssen, sondern nach Punkten. Je mehr Lebenspunkte Sie einem Gegner abziehen, umso höher steigt Ihr eigenes Punktekonto.




Verkehrte Welt. In einem der Geheim-Level dreht sich plötzlich die Perspektive und Sie spazieren an der Decke entlang.

Insgesamt gesehen ist Serious Sam ein klassischer Shooter mit beinahe hundertprozentigem Actionanteil. Für ein Spielchen zwischendurch ist er immer gut zu gebrauchen – längerfristig kann er jedoch nicht fesseln – dafür fehlt die Abwechslung in Form einer packenden Story und größerer Interaktion mit der Umgebung. Selbst Actionfans werden in relativ kurzer Zeit erkennen, dass hinter Serious Sam nicht mehr als ein Ballerspiel steckt, das zwar optisch reizvoll in Szene gesetzt wurde, im Großen und Ganzen jedoch zu wenig bietet. Wir sind gespannt, was die MOD-Szene noch so alles aus der Serious-Engine zapft – erste MODs sind laut dem Entwicklerteam um Roman Ribaric beinahe fertig programmiert und dürften kurz nach der Veröffentlichung von Serious Sam im Internet verfügbar sein. Dadurch könnte sich Serious Sam noch etwas länger über Wasser halten. **(jr)**

### VIERZIG-GÄNGE-MENÜ












In den Grafikoptionen können Sie nach Lust und Laune an Auflösung, Detail, Geschwindigkeit und den Spezialeffekten herumschrauben.

## JOCHEN RIST

**Man nehme einen großen Level, drücke dem Spieler eine Shotgun in die Hand und bewerfe ihn mit Ungeziefer. Fertig ist Serious Sam. Aber bevor wir es vergessen: Ballern, ballern und sowieso ballern. Serious Sam ist durch und durch ein Actiontitel, dessen Story Sie getrost in den Händen verreiben dürfen – die ist sowieso nur Nebensache. Sind Sie hingegen auf der Suche nach einem kurzweiligen Action-Kracher, der schnell kapiert ist und sofort fesselt, gehen Sie damit bestimmt kein Risiko ein. Alle, die von einem Spiel aber etwas mehr als eine dumpfe Ballerei und schicke Grafikeffekte erwarten, suchen nach der Nadel im Heuhaufen. Das Durchstapfen weiter Arenen und monotones Abknallen der Gegner mag die anspruchsvollere Zielgruppe zwar für kurze Zeit bezaubern – spätestens bei den stupiden Schalteraufgaben dürfte hier aber die Tiefschlaf-Vorstufe erreicht sein. Zum Glück unterhält der Mehrspieler-Modus noch ganz gut.**

**»Kurzweiliger Action-Kracher.«**

## WERTUNG SERIOUS SAM

**▲ PRO**
- BALLERN OHNE NACHZUDENKEN
- SCHICKE GRAFIKEFFEKTE

**▼ CONTRA**
- EXTREM ABWECHSLUNGSARM
- MAGERE STORY

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 90 |
| KOMPLEXITÄT: | 50 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

**PC PLAYER SPIELSPASS 70**



Unartige Netzwerkspieler verballert auf Wunsch der Weihnachtsmann.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# FALLOUT TACTICS – DIE STÄHLERNE BRUDERSCHAFT

**HERSTELLER:** Microforte **VERTRIEB** Virgin Interactivce **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 18 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.interplay.com/falloutbos **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 128 MByte RAM




**Beachtlich! Dieser Wüstenräuber zeigt uns den doppelten Auerbach; nur die Landung fällt etwas hart aus. (Alle Bilder, soweit nicht anders genannt, 800x600)**

**FAKTEN**

- Fortsetzung der alten Rollenspielserie
- Schwerpunkt nun auf taktischen Gefechten
- 1 große Kampagne mit 20 Missionen ...
- ... in denen Sie bis zu 30 Rekruten führen ...
- ... allerdings höchstens 6 auf einmal
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 4 Gewaltstufen (!)
- Schier unzählige Waffen
- 5 Multi-Player-Modi

## »Na, Du Wicht? Die Sonne brennt, grausame Feinde lauern überall, und Deiner Einheit geht die Munition aus. Bist Du jetzt glücklich?« »Aber ja. Mir könnt's kaum besser gehen!«

**Zwei Jahre vor »Baldur's Gate« gab es eine andere Rollenspielserie, die auch über Interplay vertrieben wurde. Insider schnalzen noch heute genüßlich mit der Zunge, wenn sie an Fallout 1 und 2 denken.**

Das Besondere an diesem Rollenspiel, es spielte in einer radioakativ verstrahlten Welt, in der Sie als tragischer Held mit einer Handvoll verzweifelter Kumpel dafür sorgten, dass zumindest der Rassismus keine Chance hatte. In Teil Eins legten Sie sich mit einem völlig verunstalteten Mutantengott an, der alle noch denkenden Wesen in Supermutanten verwandeln wollte. Und in Teil Zwei bekamen Sie es mit einem »Präsidenten von Amerika« zu tun, der, obwohl nicht einmal gewählt, alle minderwertigen Rassen auslöschen wollte. Schaurig, schaurig.

### Und jetzt die Bruderschaft

Eine Pol der Ruhe im Fallout-Chaos war schon damals die stählerne Bruderschaft, die noch über das Wissen aus der Zeit vor dem Atomkrieg verfügte und Sie bei Ihren Bemühun-


In Fallout Tactics führt nacke Gewalt selten zum Ziel. Hier hilft schleichen Munition sparen: Ihr Dieb pirscht an die Alarmanlage heran und zerstört sie.

## »Als Soldat der Bruderschaft retten Sie ganze Welt! Fein, fein.«

gen unterstützte. In »Fallout Tactics« spielen Sie nun einen Rekruten dieser Elitekrieger, welcher im Spielablauf der vielbewunderte Idealbruder wird und wieder die ganze Welt rettet. Ein schönes Thema. Anders wollen wir's gar nicht haben.

Sie haben die Wahl zwischen fünf Standardhelden in spe, können Ihren Max aber auch ganz individuell zusammenstellen – für pflichtbewußte Rollenspieler die selbstverständliche Option. Das System mit seinen sieben Charakterattributen, 18 Fähigkeiten und allen möglichen Nebenwerten benötigt einiges an Einarbeitungszeit, Veteranen müssen sich aber keine Gedanken machen, alles wurde eins zu eins übernommen. Sie bekommen noch zwei Begleiter zur Seite gestellt, eine Scharfschützin und einen Arzt, und schon geht es in die erste Bewährungsschlacht. Wüstenräuber haben ein Dorf in unmittelbarer Nähe des Bruderbunkers überfallen und versklavt. Das darf nicht sein, die Eingeborenen waren als neue Rekruten vorgesehen. Erster Auftrag daher: Töten Sie alle Räuber und befreien Sie alle Dörfler.


Vor jedem Angriff sollten Sie die Einsatzkarte konsultieren.

### Jagged Alliance läßt grüßen

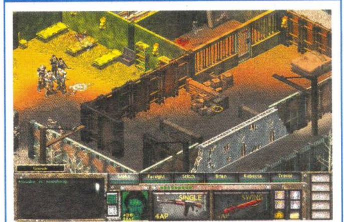
Der größte Unterschied zu früher ist schnell ausgemacht. Sie haben nicht mehr nur die direkte Kontrolle →

## JOE NETTELBECK

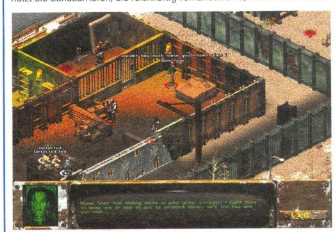
**Also, mir gefällt's schon, muss ich sagen. Optisch wirkt es schöner als Jagged Alliance: Unfinished Business, und die ganzen aus dem Fallout-Rollenspiel stammenden Möglichkeiten wecken vertraute Gefühle. Atmosphärisch ist Tactics ohnehin ungeschlagen. Okay, es gibt ein paar Punkte, die bei der Sir-Tech-Konkurrenz ausgefeilter sind (etwa die Reichweiten-Abschätzung im Rundenmodus) aber insgesamt sind beide Titel nicht gerade die Weltmeister der einfachen Bedienung. Allerdings habe ich den Eindruck, dass Fallout Tactics nicht ganz so kompliziert ist wie die Jagged-Alliance-Reihe. Man denke nur ans Heilen, das hier recht unkompliziert vonstatten geht. Im Zweifel würde ich deshalb den aktuellen Testkandidaten vorziehen.**

**»Atmosphärisch ungeschlagen.«**

## DAISY, DIE PIRATENBRAUT


Unsere Gruppe weiß, dass in der Zelle oben rechts ein Gefangener festgehalten wird. Snake, der beste Schleicher der Gruppe, wird vorgeschickt, damit er die Verhältnisse genauer auskundschaftet.


Die drei Räuber stehen alle dicht vor der Zelle. Fast die gesamte Gruppe nutzt die Sandbarrieren, die reichhaltig vorhanden sind, und kriecht hinein.


Alle heben zugleich die Köpfe, die Gewehre im Anschlag. Daisy, die Frau des Räuberhauptmanns, verkennt den Ernst der Lage. Anstatt sich zu ergeben, stößt sie unflätige Drohungen aus.


Das war dumm von ihr: Der geballten Feuerkraft der Gruppe ist sie mit ihren lumpigen zwei Leuten nicht gewachsen. Den gefangenen Eingeborenen freut es, kann er doch nun zu seinem Stamm zurück.

# Fallout Tactics – Die stählerne Brüderschaft

## AKTIV ODER PASSIV?



Jede Ihrer Spielfiguren reagiert auf Wunsch automatisch auf Feinde, was gerade dann wichtig ist, wenn Sie im Echtzeit-Modus spielen. Sie entscheiden , ob sie niemals von sich aus angreifen, nur dann zurückschießen, wenn Sie angegriffen werden, oder von sich aus attackieren.




Über einen Prozentwert der Trefferwahrscheinlichkeit wird das Verhalten Ihrer Leute feingetunt. Bei der Wahl »1 %« greifen Ihre Soldaten immer an, egal, wie gut die Trefferchancen sind, bei »95 %« nur, wenn der Treffer sehr sicher ist.

→ über Ihre eigene Spielfigur, sondern auch über alle Ihre Leute, was ein großer Vorteil ist. In den alten Rollenspiele waren Ihre Begleiter strunzdoof, liefen bevorzugt in alle möglichen Schußbahnen oder verrannten sich in selbstmörderische Attacken. Oder ist es damals irgend einem Spieler gelungen, den treuen Hund bis zum Schluß am Leben zu erhalten?

Sie haben drei unterschiedliche Kontrollmöglichkeiten. Auf Wunsch spielen Sie das ganze Spiel über in Echtzeit. Wie Ihre Leute sich dann verhalten, können Sie mit einem kleinen Programmierschema vorgeben (siehe linke Randspalte), auf Dauer führt Echtzeit aber nur zu Verwirrung, da Sie zu viele Kleinigkeiten beachten müssen. Besser ist der Runden-Modus, in den sofort geschaltet wird, wenn es zu einem Kampf kommt. Im alten Fallout-Rundenmodus schalten Sie nacheinander alle Charaktere durch, im neuen »Squad«-Runden-Modus können Sie jederzeit die Figur wechseln und so noch sinnvoller vorgehen.

Das Programmierschema besitzt aber unbestrittene Reize. Mit ihm ist es nun ohne weiteres möglich, vor Kampfesbeginn, da dann ja noch alles in Echtzeit abläuft, fünf Soldaten hinter einem Haus zu verstecken. Die bekommen von Ihnen den Befehl: »Angreifen, sobald ein Feind zu sehen ist und Eure Trefferwahrscheinlichkeit mindestens 66 % beträgt.« Mit Ihrer sechsten Figur zeigen Sie sich nun und scheuchen eine Wache auf: Rennt diese herbei und um die Hausecke, eröffnen alle fünf Leute auf einmal das Feuer und zerlegen die Wache in Sekundenbruchteilen. Ein ungemein befriedigender Anblick.



Im Schutze der Nacht greift eine Einheit Supermutanten an; aber die mit uns verbündeten Ghouls wehren den Angriff ganz ohne unser Zutun ab.

Leider wurde das alte System auch insofern übernommen, dass Ihre Leute im Normalfall nur acht oder neun Aktionspunkte haben. Ein einziger Schuss kann schon bis zu sechs Aktionspunkte verbrauchen, sich hinlegen (so bieten Sie weniger Trefferfläche, kommen aber langsamer vorwärts) kostet vier Punkte. Das macht den Rundenkampf langwierig und schwerfällig, bei »Jagged Alliance« lief die Sache flüssiger ab. Aber das ist kein massiver Nachteil.



Auf Wunsch können Sie auch in der Auflösung 1024 mal 768 spielen. Das dient der Übersicht, die Figuren werden aber arg klein.

### Aufgebohrtes Falloutfeeling

Hat man sich an diese Neuerungen gewöhnt, kommt einem Tactics sehr schnell so vor wie das Rollenspiel. Natürlich wird in jeder der Missionen geballert, was das Zeug hält.




Fallout Tactics benutzt das Attributs-System des Rollenspiels; wie Sie sehen, gibt es einiges zu beachten.

Aber das war auch früher schon so. Wie einst können Sie sich mit Nichtfeinden unterhalten, Gefangene retten oder alte, interessante Bücher finden. Nur Multiple-Choice-Gesprächen werden Sie nicht mehr begegnen und auch Rätsel gibt es weniger als früher.

Neu hinzugekommen sind Fahrzeuge, deren Bedeutung kaum überschätzt werden kann. Im Inneren des Vehikels (Versorgungsfahrzeug, gepanzerter Truppentransporter, Panzer) sind Ihre Leute vor Angriffen geschützt. Jede Attacke senkt nur die Trefferpunkte des Fahrzeugs, welches aber eh meist viele hat, 200 oder mehr. Andererseits können Ihre Jungs und Mädels aber problemlos herausfeuern und die ganze Umgebung beharken, noch dazu ohne das Risiko, einen eigenen Kameraden zu treffen. Wenn Sie nun noch ein, zwei Mechaniker haben, die den Wagen während des Gefechts permanent reparieren, sind Sie fast unbesiegbar. Diese Reparatur-Option mitten während eines Kampfes mag zwar unrealistisch sein, aber sie funktioniert! Da Sie mit Ihrem Wagen nicht überall hinfahren können, klappt dieser Trick nicht immer, das Spiel wäre sonst wohl auch zu einfach. Außerdem müssen Sie diese Fahrzeuge erst einmal finden oder von Ihrem kommandierenden Offizier zugeteilt bekommen.

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

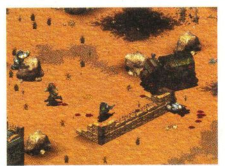
Desparados ist der perfekte Commandos-Klon, seine Stärke ist das unverbrauchte Wild-West-Flair. Jagged Alliance 2 ist zwar der König der Komplexität und Vielschichtigkeit, seine bescheidene Grafik rechtfertigt nach eineinhalb Jahren aber eine kleine Abwertung. Fallout Tactics ist ein würdiger Ausklang der Fallout-Reihe. Vorgänger Fallout 2 war ein Rollenspiel, aber auch Tactics hat Rollenspiel-Elemente. Star Trek Away Team ist etwas steril, aber ansonsten auch kein schlechtes Spiel.

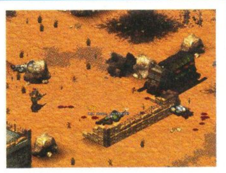
| Spiel | Ausgabe | Wertung |
|---|---|---|
| Desperados | 5/2001 | 87 |
| Jagged Alliance 2 (abgewertet) | 6/99 | 85 |
| Fallout Tactics | 5/2001 | 83 |
| Fallout 2 (abgewertet) | 1/99 | 80 |
| Star Trek Away Team | 4/2000 | 76 |

Skala: 40 50 60 70 80 90

Eine wunderbare Neuheit sind Fahrzeuge wie dieser gepanzerte Truppentransporter. Er schützt Ihre Soldaten, die aus dem Inneren auf Feinde feuern können. Aber er ist nicht unverwundbar; diese Supermutanten machen ihn bewegungsunfähig.









Die gerenderten Videosequenzen sehen zum Teil phantastisch aus.

### Lern was ordentliches!

Im Spielverlauf ist es von entscheidender Bedeutung, jedes Mitglied Ihrer Einheit zu einem Spezialisten auszubilden (siehe auch unsere Preview in der PC Player 4/2001). Das Zusammenspiel verschiedenster Kräfte ist wirklich entscheidend. Ohne einen Dieb, der gut schleichen kann und am besten erst einmal die Gegend auskundschaftet, werden Sie in so manchen Hinterhalt tappen. Ohne Onkel Doktor werden Ihre Leute nicht lange lachen. Beachtenswert sind auch Minen; sehen Sie zum Beispiel eine Patrouille, die immer die gleiche Route abschreitet, wirkt eine einzige Mine bereits Wunder, und das ohne das geringste eigene Risiko.

Zwischen den einzelnen Missionen kehren Sie immer wieder in die Bunker der Bruderschaft zurück, die weiträumig verteilt sind und mannigfaltige Dienste anbieten. Neben einem Arzt und Ihrem kommandieren General ist vor allem der Quartiermeister wichtig, der Ihnen auch alle erbeuteten Waffen abkauft. Wenn Sie mit sechs Leuten aus siegreicher Schlacht zurückkehren, haben Sie manchmal mehr Waffen dabei als ein ganzer serbischer Freischärlerzug; vor allem Kalaschnikows besitzen einen hohen Wiederverkaufswert. Denken Sie daran, einen Ihrer Leute zu einem Händler auszubilden, das verschafft Extrakohle. Des Weiteren von Bedeutung ist die Garage. Alle im Verlauf Ihrer Abenteuer erbeuteten Fahrzeuge werden hier aufopferungsvoll gepflegt, und vor jeder Mission dürfen Sie sich neu entscheiden, mit welchem Wagen Sie diesmal in die Schlacht ziehen. Diese Wahl ist fast noch aufregender als die Entscheidung, welches Outfit Sie heute abend auf der Party tragen wollen.

### Das Multiplayer-Spiel

Microforte hat großen Wert auf den Multiplayer-Modus gelegt. Vor Spielbeginn setzen Sie hier einen Punktwert fest, den Sie maximal für Ihre Kämpfer ausgeben können. Dabei haben Sie die Wahl zwischen sechs unterschiedlichen Rassen, eine von Ihnen ist sogar ein Hund, der aber nur Sinn macht, wenn Sie ihn als Kundschafter zum Nutzen Ihrer Gruppe einsetzen. Schließlich kann er keine Waffen benutzen, ist dafür aber schneller als jede andere Rasse. Bis zu 18 Spieler können in einer LAN-Partie an einem Spiel teilnehmen; es könnte eine reichlich hektische Angelegenheit werden oder aber auch ein wahres Fest. Wir wagen das nicht zu beurteilen und konnten es auch nicht überprüfen, da wir nun mal leider nur acht feste Redakteure besitzen. Aber gerade im Runden-Modus wollen wir der Sache ein großes Spaßpotential nicht absprechen. Kennen Sie alle Schauplätze schon in- und auswendig, dürfen Sie vermittels eines praktischen Karteneditor auch Ihre eigenen Karten entwerfen.

### Abschlußkritik

Fallout Tactics hat nicht ganz den Tiefgang eines »Jagged Alliance 2«, und auch die Steuerung bietet nicht so viele Möglichkeiten und ist nicht ganz so ausgetüftelt. Seine große Stärke ist die harte Hintergrundgeschichte, welche die einzelnen Missionen geschickt miteinander verbindet. Schon in der zweiten Mission erhält man erste Hinweise auf die Bedrohung, die sich im Spielverlauf manifestieren wird. Grundverschiedene Gegner, eine sehr gute Geräuschkulisse, etliche Videosequenzen und auch der bei Jagged Alliance 2 fehlende Multiplayer-Modus machen das Programm zu einer Kaufempfehlung für jeden, der mit Strategie etwas anfangen kann. Und das Heulen des Windes im verlassenen Atommeiler bekommt man noch kostenlos dazu. **(uh)**

## UDO HOFFMANN

**Ich war immer schon Fallout-Fan und stürzte mich auf dieses Spiel wie ein Mutant auf seinen Menschenauflauf. Und, welche Freude: Ich wurde nicht enttäuscht. Der Geist der Vorlage weht bei »Tactics« aus jeder Maschinengewehrgarbe. Jede Mission für sich ist eine0 Aufgabe, an der man stundenlang zu knacken hat. Und wie geschickt die Hintergrundgeschichte der Vorgänger in die Handlung eingewoben wurde, merkt man spätestens bei der ersten Begegnung mit den Supermutanten, die diesmal aber nicht die endgültige Bedrohung darstellen.**

**Tactis ist aber vermutlich kein Jedermann-Spiel. Zu langwierig ist der Ablauf und zu depressiv ist die Welt, um ein Vorzeigeprodukt im Media-Markt zu werden. Ich kann mir auch keinen Fachverkäufer vorstellen, der mit strahlender Miene verkündet: »Dieses Spiel ist von vorne bis hinten total morbide und verletzt haufenweise die Grenzen des guten Geschmacks. Das müssen Sie einfach kaufen!« Andererseits: Auch das Buch »1984« wurde ein Welterfolg. Hoffentlich hab ich unrecht. Denn bei Microforte werden die Programmierer schon in großem Stil entlassen, eine Fortsetzung ist nicht geplant.**

»Für mich ein Haben-Muss!«

## WERTUNG FALLOUT TACTICS

**▲ PRO**
- GUTE STORY
- VIELE MÖGLICHKEITEN
- VIELE ROLLENSPIEL-ELEMENTE

**▼ CONTRA**
- ETWAS BEHÄBIG
- VERALTETE 2D-ENGINE

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 60 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 80 |

PC PLAYER SPIELSPASS **83**

## TYPISCHE FALLOUT-WAFFEN



Die »Heckler & Koch Caws« ist die ultimative Schrotflinte. Da sie streut wie Seuche, kann sie mit einem Schuß gleich mehrere Gegner außer Gefecht setzen.



Der »Raketenwerfer« mit seiner großen Reichweite ist eine der gefährlichsten und langsamsten Waffen, er sollte nur mit Bedacht gebraucht werden.



Die »Avenger Minigun« gehört zu Fallout wie radioaktiver Niederschlag. Vorsicht, eigene Leute sollten auf keinen Fall auch nur in der Nähe der Schußlinie stehen.



»Ripper Vibroblade«: Ein Messer, dass Strom verbraucht. Die kleinen Dorne auf der Klinge verursachen schlimme Verletzungen. Eine gute Nahkampfwaffe.



Besitzt Ihr Söldner die »Sniper Rifle« und kann er damit auch umgehen, knipst er Feinde aus, bevor die noch wissen, wie ihnen geschieht.

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# STAR WARS: EPISODE ONE – BATTLE FOR NABOO

**ENTWICKLER:** Factor 5 **VERTRIEB:** Lucas Arts **TESTVERSION:** Import-Version vom März 2001 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/2000/Me **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.battlefornaboo.lucasarts.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte, 3-D-Beschleuniger **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte, 3-D-Beschleuniger

## Star Wars und kein Ende: Mit »Battle for Naboo« steht schon wieder ein neues Spiel zur Space-Saga auf der Test-Matte.

### FAKTEN

- 15 Haupt-Missionen plus versteckte Einsätze
- Wechsel der Fahrzeuge während einer Mission nötig
- 8 verschiedene Vehikel
- Schwierigkeitsgrad richtet sich nach Ihren Erfolgen
- Medaillen-System für Bonus-Features
- Speichern nach jedem Einsatz möglich

**Vor gut zwei Jahren startete der Streifen in den Kinos, jetzt bringt Lucas-Arts ein zweites Spiel zum Film. Es baut auf einer überarbeiteten Engine des inoffiziellen Vorgängers »Rouge Squadron« auf.**

Spielerische Parallelen lassen sich schon auf den ersten Blick nicht leugnen: Ganz im Stile von Rouge Squadron schwingen Sie sich – diesmal in der Rolle von Lt. Gavyn Sykes – ins Cockpit eines schnittigen Jägers. Zur Auswahl stehen N-1 Starfighters, Trade Federation Gunboats und einige andere Vehikel. Die Story hält sich dabei an die Thematik der Episode One, erzählt aber einen bisher unbekannten Sub-Plot.

Wie auch immer, es läuft aufs Gleiche hinaus: Verhindern Sie die Angriffe der Handelsföderation auf den Planeten Naboo, wobei so bekannte Aufträge wie »Geleitschutz« oder »Befreiungsmissionen« auf dem Plan stehen. Insgesamt fünfzehn Level (plus einige Bonus-Welten) müssen mit roher Waffengewalt überstanden werden. Zwischendurch wird die Geschichte in kleinen Cut-Scenes weitererzählt.

Leider bietet das zweidimensionale Radar rechts oben nicht gerade viel Übersicht.

Damit die Ballerei nicht schon nach kurzer Zeit ins fade Mittelmaß abdriftet, ließen sich die Programmierer von Factor 5 ein nettes Feature einfallen: Oft ist es mitten in den Missionen nötig, das Gefährt zu wechseln – leider ist dieser Wechsel stets vom Spiel vorgegeben. Auch das bereits aus Rouge Squadron bekannte Medaillen-System, das Sie je nach Erfolg mit neuen Boni versorgt findet sich hier wieder. Leider gibt es auch bei Battle for Naboo den berüchtigten Pferdefuß, der den guten Gesamteindruck etwas ins Wackeln bringt. Zum einen stellt die Präsentation mit recht einfach gehaltenen Texturen und einer Sichtweite unter Standard nicht gerade eine technische Revolution dar. Weit schlimmer aber, da das Gameplay beeinflussend, ist die gelinde ausgedrückt schwache Kameraführung: Nicht selten haben Sie mehr mit der Orientierung denn mit dem Gegner zu kämpfen. Das zweidimensionale Radar-Fenster stellt da auch keine große Hilfe mehr dar. **(Christian Daxer/md)**




In die Höhle des Löwen: Nachdem wir die Energieschilde ausgeschaltet haben, wagen wir uns in das Innere dieses gigantischen Föderations-Schiffes.

### CHRISTIAN DAXER

**Das war er also, mein erster Test für die PC Player. War doch gar nicht so schlimm – zumal ich Battle for Naboo ja schon auf dem Nintendo64 (für die Video Games) getestet habe. Ein Vorteil für mich: Beim PC-Test war ich nun bei weitem nicht mehr so enttäuscht wie damals. Denn mit Battle for Naboo wird mein PC zum X-Tausend-Mark teuren N64-Emulator. Gleiches Spiel, gleiche Missionen, gleiche Macken ... Neben der verhunzten Kameraführung und dezent schwammigen Steuerung stört mich nun vor allem die Technik: Auch wenn die Texturen jetzt höher aufgelöst sind – fade bleibt fade. Über die arg beschränkte Sichtweite will ich gar nicht weiter reden. Nur für Fans.**

**»Cool – ein N64-Emulator!«**

### WERTUNG SW: EP 1 – BATTLE FOR NABOO

**▲ PRO**
- STAR-WARS-BONUS
- NETTES MISSIONS-DESIGN
- WECHSEL DER FAHRZEUGE

**▼ CONTRA**
- ZU KURZ
- SEHR LINEAR

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 60 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 50 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | - |

PC PLAYER SPIELSPASS **65**




# GEFAHRENGUT

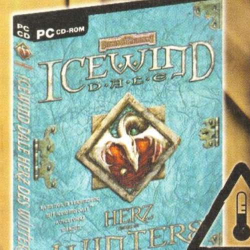
## BALDUR'S GATE 2 AUF DVD

**WARNUNG:**
Hochauflösende Bildqualität. Augen langsam daran gewöhnen. Black Isle übernimmt keine Haftung für optische Täuschungen.

## ICEWIND DALE – DIE EISCHRONIK

**WARNUNG:**
Schockgefrorenes Doppelpack mit "Icewind Dale" und "Herz des Winters" auf PC CD. Black Isle übernimmt keine Haftung für das Gefrieren sozialer Kontakte.




## ICEWIND DALE "HERZ DES WINTERS"

**WARNUNG:**
Vor dem Öffnen Erweiterungsset für PC CD auf Zimmertemperatur abtauen. Black Isle übernimmt keine Haftung für abgefrorene Finger.

-42° CELSIUS

www.bg2.de












Advanced Dungeons & Dragons

(c) 2000, 2001 Icewind Dale, Icewind Dale: Heart of Winter, Baldur's Gate, die VERGESSENEN REICHE, das Logo der VERGESSENEN REICHE, ADVANCED DUNGEONS &DRAGONS, das Logo von AD&D, Wizards of the Coast und das Logo von Wizards of the Coast sind Marken der Wizards of the Coast, Inc. und werden von Interplay unter Lizenz verwendet. Black Isle Studios und das Logo von Black Isle Studios sind Marken der Interplay Entertainment Corp. Die Bioware Infinity Engine und das Bioware-Logo sind Marken von Bioware Corp. mit ausschließlicher Lizenz von Interplay Entertainment Corp. Alleiniger Vertrieb über Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist eine Marke von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Marken und Urheberrechte sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Helkon Media AG
präsentiert
DUNGEONS & DRAGONS
"Der Film - Jetzt im Kino"

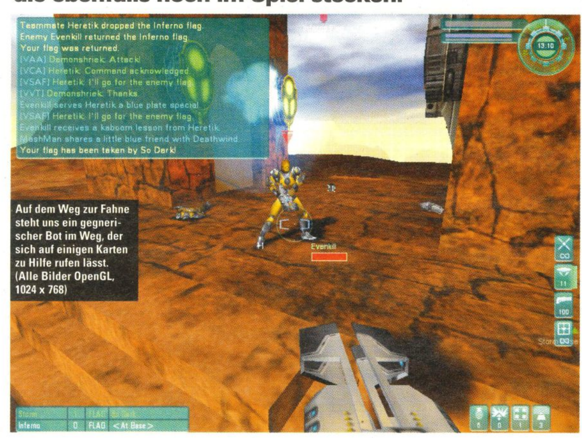
Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# TRIBES 2

**ENTWICKLER:** Dynamix **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 64 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.tribes2.com, www.dynamix.com, www.sierra.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 96 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte




**Vor gut zwei Jahren erweiterte Dynamix das Online-Shooter-Genre um eine massive Taktik-Komponente. Nun gesellen sich neue Stammes-Schwächen zu den alten, die ebenfalls noch im Spiel stecken.**




Auf dem Weg zur Fahne steht uns ein gegnerischer Bot im Weg, der sich auf einigen Karten zu Hilfe rufen lässt. (Alle Bilder OpenGL, 1024 x 768)

**Online-Kämpfe haben doch etwas Besonderes: Keine mitunter dämlichen CPU-Feinde greifen Sie an, sondern reale Mitspieler. Und mit einer Taktik-Komponente macht das dann alles noch mehr Spaß – oder?**

Und wieder bekriegen sich die »Tribes 2«-Stämme im Internet: In flugfähigen Kampfanzügen messen Sie sich in acht verschiedenen Spielarten (siehe auch Kasten), bei denen es auch auf Teamarbeit ankommt.

## FAKTEN

- 8 Spiel-Modi
- 46 verschiedene Karten
- Mit beliebigen Bot-Kombinationen
- Kommandanten-Modus
- Fahr- und Flugzeuge
- 10 Waffen

### Netz-Krieg

Bis zu 64 Kontrahenten wählen eins von drei Alter Egos aus, die sich durch Panzerung, Geschwindigkeit und Waffen voneinander unterscheiden. In den eigenen Basen regenerieren Sie sowohl Gesundheit wie Munitionsvorräte, wobei Granaten, Reparaturpacks und andere hilfreiche Gegenstände im Gelände verteilt sind. Sie haben einen sich immer wieder aufladenden Blaster dabei, ein Maschinengewehr und den Spinfusor, der magnetische Scheiben von großer Zerstörungskraft abfeuert. Allen Waffen gemein ist ein recht langsames Nachladen, an das man sich erst einmal gewöhnen muss.



Kleiner Tipp: Stehe nie mit dem Rücken zum Gegner ...

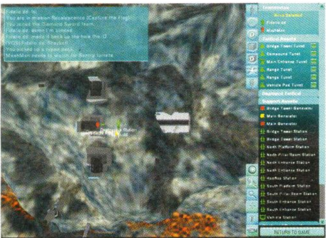
Ein Jetpack sorgt dafür, dass Sie durch Schluchten und Flüsse nicht direkt hindurch müssen, sondern darüber hinwegschweben können. Allzu lange hält der Energievorrat nicht, doch er lädt sich ebenfalls recht zügig wieder auf.

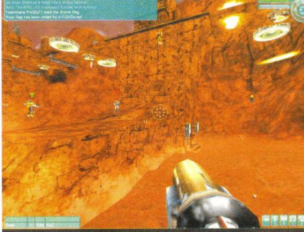
**»Es kommt auf Team-Arbeit an.«**

Damit Sie all die überaus umfangreichen Areale nicht zu Fuß ablaufen müssen, können Sie in einigen der 46 Szenarien Fahrzeuge herbeizaubern: Deren Anzahl ist natürlich



In vielen Levels sind Transporter wie dieser wünschenswert, doch nur selten stehen sie auch zur Verfügung.


Im Kommandanten-Modus hilft diese taktische Karte beim Vorgehen und sorgt für den Überblick.


Wenn die großen Areale mal richtig bevölkert sind, passiert auch mal was.


Fahrzeuge werden mit netten optischen Effekten erzeugt.

begrenzt. Aus »Starsiege: Tribes« bekannt sind Schweber der unterschiedlichsten Art. Der Scout ist leicht bewaffnet, erweitert aber die Reichweite der Sensoren, der Bomber liefert Sprengkörper aller Art just-in-time, während Sie mit dem schweren Transporter noch vier zusätzlichen Mitspielern einen Freiflug bescheren. Teils befinden sich Basen in der Luft, das Gerät ist also außerordentlich wichtig.

Neu im Sortiment finden Sie drei Landfahrzeuge, wie etwa einen leicht bewaffneten Panzer, einen schweren Tank mit schwenkbarer Kanone und MG sowie eine mobile Feldbasis. Die trägt eine Aufladestation für Gesundheit und Munition mit sich herum.

Im Commander-Modus dirigieren Sie Leute umher und behalten den Überblick über die taktische Situation. Mit Kameras lassen sich auch Gebiete in Echtzeit beobachten, stationäre und aufgestellte Geschütztürme feuern automatisch auf alle Gegner.


Dicke Waffen, wie beispielsweise dieser Granatwerfer, haben auch die passenden Auswirkungen.

### Gefangen im Netz

Der Fluch des Beta-Testers: Alle Solo-Modi funktionierten nicht, weswegen wir auch keine Aussage über die darin enthaltenen Tutorials machen können. Darüber hinaus lag fast jeden Tag ein neuer Patch auf den Servern, was längeres Herunterladen und Installieren notwendig machte. Wir hoffen, dass dies bis zur Veröffentlichung bereinigt ist. Bots dazuschalten. Nirgends haben wir während der Testphase richtiges Teamspiel gesehen, mit einem fähigen Kommandanten, auf den alle hören.

Da die Tribes-Gemeinde aber recht aktiv ist, steht zu hoffen, dass sich bis zum Release genügend Clans finden, denen Sie beitreten können – oder Sie gründen einfach selbst einen.

## »Spaß machen die großen Karten erst mit 20 oder mehr Leuten.«

Die wenigen Server waren zudem nicht allzu sehr bevölkert; Spaß machen die großen Karten erst dann, wenn 20 und mehr Leute sie entern, ansonsten taumeln Sie minutenlang durch die recht kahle Gegend, die nun noch mehr Fläche umfasst. Angenehmerweise lassen sich zumindest in einigen Levels

Übrigens: Engine-Entwickler Garage Games verkauft die Tribes 2 zu Grunde liegende Engine namens V12 für schlappe 100 Dollar (www.garagegames.com). Ein Pferdefuß ist natürlich bei der Sache dabei: Alle damit entwickelten Spiele müssen über Garage Games herausgebracht werden. **(mash)**

## MARTIN SCHNELLE

**Die Spiele-Evolution ist auch an Tribes nicht vorbeigegangen, ohne grafische Verbesserungen und Modellpflege zu spendieren. Doch das am Vorgänger interessante Argument der riesigen Areale verursacht hier eigentlich nur noch kilometerweises Rennen zur nächsten Fahne und macht die Transportmittel fast unumgänglich – wenn die nur immer einsatzbereit wären. Aber nur wenige Karten bieten überhaupt Vehikel, stattdessen quält man sich durch triste Landschaften.**

### »Transportmittel sind fast unumgänglich.«

**Darüber hinaus macht es immer noch Spaß, mit einem gut organisierten Team samt fähigem Commander in den Einsatz zu gehen. Das findet man aber so gut wie nie, wobei das »Fandom« da sicherlich bald Abhilfe schafft.**

## WERTUNG TRIBES 2

**▲ PRO**
- INTERESSANTER TAKTISCHER ASPEKT
- RECHT UNKOMPLIZIERT

**▼ CONTRA**
- VIELE LEUTE ERFORDERLICH
- GRAFIK ÖDE

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 80 |

PC PLAYER SPIELSPASS **70**

## DIE MEHRSPIELER-MODI

**DEATHMATCH**
Jeder ballert auf jeden, gewonnen hat der, der nach einer bestimmten Zeit die meisten Abschüsse hat.

**CAPTURE THE FLAG**
Jedes Team hat eine Basis samt Fahne, Ziel ist es, die gegnerische Flagge zur eigenen Basis zu bringen, ohne die eigene Fahne zu verlieren. Sieger ist derjenige, der innerhalb einer bestimmten Zeit die meisten Fahnen gestohlenen oder eine festgelegte Zahl Flaggen erobert hat.

**CAPTURE AND HOLD**
Ähnlich wie »Domination« bei »Unreal«: bestimmte Areale müssen gehalten werden, je länger, desto mehr Punkte gibt es. Gewonnen hat der mit den meisten Punkten nach der maximalen Zeit oder derjenige, der als Erster eine bestimmte Punktzahl erreicht.

**RABBIT**
Ähnlich wie CTF, nur dass es keine Basis und nur eine Flagge gibt. Je länger Sie die Fahne haben, desto mehr Punkte bekommen Sie. Gewinner ist, wer die meisten Punkte innerhalb einer bestimmten Zeit oder zuerst eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht.

**HUNTERS**
Hier versuchen Sie, möglichst viele Flaggen zu sammeln und an einen zentralen Punkt zu bringen – alle anderen wollen das auch ...

**TEAM HUNTERS**
Dasselbe wie Hunters, nur dass Sie nun in zwei Teams antreten.

**BOUNTY**
Sie müssen einen bestimmten Mitspieler erledigen, dann den nächsten und so weiter. Gewonnen hat derjenige, der zum Schluss die meisten Punkte hat.

**SIEGE**
Eine Halbzeit lang verteidigt ein Team eine Stellung, dann wird gewechselt.

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# SUDDEN STRIKE FOREVER

**ENTWICKLER:** Fireglow **VERTRIEB:** CDV **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 12 (Netzwerk, Internet Modem)
**INTERNET:** www.suddenstrike.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/400, 64 MByte RAM




## Zusatz-CDs für gute Spiele sind stets eine hochwillkommene Ergänzung – aber warum müssen sie nur immer so schwer sein?

### FAKTEN

- Zusatz-CD für Sudden Strike
- 4 Kampagnen
- 7 Einzelmissionen
- Editor
- Drei Schwierigkeitsstufen
- Rund 30 frische Truppentypen
- Neue Landschaftstypen Herbst und Wüste
- Ein paar neue Spezialeigenschaften
- Nur lauffähig mit Basisprogramm Sudden Strike

**Falls Sie mit dem üppigen 60 Mark teuren Zwote-Weltkrieg--Spektakel »Sudden Strike Forever« in die Echtzeit-Schlacht ziehen wollen, stellen Sie am besten ein paar Lebensmittel parat.**

Denn jede der knapp zwei Dutzend Missionen dürfte Sie gleich mehrere Stunden in Atem halten. Für die vier Kriegsparteien Russland, USA, Großbritannien und Deutschland gibt´s neben ein paar Einzeleinsätzen eine drei Szenarien umfassende Mini-Kampagne, welche jeweils in nur einem Terrain angesiedelt ist: Deutschland kämpft im Winter, Russland im Sommer, England in der Wüste und Amerika im Herbstwald. Die letztgenannten beiden Landschaften sind neu und warten mit unendlich vielen, liebevollen Details auf. Naturgemäß ist die Wüste bis auf ein paar Städte und Oasen eher kahl, das herbstliche Terrain dagegen entspricht so ziemlich den bekannten Sommer-Schlachtfeldern, nur halt mit etwas lichteren Wäldern.




Wieviele Raviolibüchsen mussten für diesen Panzer ihr Leben aushauchen?

### Hochkomplexe Aufgabenstellungen

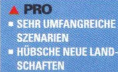
In praktisch jeder Mission mischen mehrere Hundert Einheiten mit – blöderweise kämpft der Löwenanteil davon auf der falschen Seite. Zu schaffen sind die komplexen Aufgabenstellungen nur durch schrittweises Vorgehen. In einer einzigen Mission müssen Sie etwa erst einen Flughafen einnehmen. Die restliche Truppe soll dann im Sturmangriff eine Stadt – in der es vor Heckenschützen nur so wimmelt – erobern. Und wer dann erstaunlicherweise immer noch auf beiden Beinen steht, muss einen Fluss überbrücken, hinter dem eine sehr starke Batterie feindlicher Mörser aufmarschiert ist. Danach soll das Insel-Hauptquartier des Gegners erstürmt werden, und falls Sie das wider Erwarten schaffen, erfolgt dann auch noch der Angriff eines feindlichen Entsatzheeres.


Sehr hübsch, doch dieses Beduinendorf – das legen wir gleich mal in Schutt und Asche.


Oh je, wir wurden im Herbstwald erspäht. Schon rückt die großdeutsche Luftwaffe an und macht jegliche Hoffnung zunichte, die Mission zu gewinnen.

In solche Gemetzel wirft Sudden Strike Forever neue Truppengattungen, wie etwa Kamikaze-Fahrzeuge oder Haubitzen mit mehreren Feuer-Modi. Interessant ist etwa der – leider viel zu selten anzutreffende – General, der mit seinem Fernglas ein erweitertes Sichtfeld und damit neue Betätigungsfelder für Ihre Scharfschützen bietet. Auch die Sanitäter, die angeschlagene Fußtruppen vor Ort heilen sind ausnehmend nützlich. Offiziere steigern zudem neuerdings die Kampfkraft Ihrer nahebei stehenden Truppen. Auch wurden Routinetätigkeiten wie das Minenlegen, die Reparatur von Brücken und das Ausladen von Einheiten steuerungstechnisch etwas vereinfacht und die Wegfindung leicht verbessert – Erleichterungen, die ein gestresster Wohnzimmer-General natürlich gerne entgegen nimmt. **(md)**

### MANFRED DUY



**Am Liebsten hätte ich ja die neuen Schwierigkeitsstufen in »Bockeschwer«, »Zum-Mäuse-melken« und »Apokalypse« umbenannt. Denn wer nicht zu den erfahrensten Sudden-Strike-Kämpfern zählt, dürfte hier ein zweites Stalingrad erleben. Ähnliches lässt sich auch über den hyperkomplexen Editor sagen. Der demonstriert nämlich ziemlich eindrucksvoll, dass das Designen von Szenarien wahrlich kein Traumjob ist. Aber immerhin führen Späher und Sanitäter neue Taktiken ins Feld, und auch die hübschen, neuen Landschaftsformen können sich sehr gut sehen lassen. Insbesondere die Wüste hat´s mir angetan. Und das nicht nur wegen der schmucken Wüstenkäffer, sondern weil sich dort die stecknadelgroßen Feinde nicht so leicht verbergen können.**

»Bockeschwer.«

### WERTUNG SUDDEN STRIKE FOREVER

▲ PRO
- SEHR UMFANGREICHE SZENARIEN
- HÜBSCHE NEUE LANDSCHAFTEN

▼ CONTRA
- FRUSTRIEREND SCHWER
- TEILS UNÜBERSICHTLICH

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 40 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 60 |

PC PLAYER SPIELSPASS **78**

REICH DES GÖTTLICHEN GÜNTHERS
(ehemals China)

THREE KINGDOMS
傲世三国
Im JAHR des DRACHEN

OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH
PC CD



Schreib die Geschichte des alten China neu! Bau das größte Imperium und werde der mächtigste Herrscher. Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen. Jetzt im Handel.




Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen © Object Software 2001. Published by Eidos Interactive Limited. Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen is a trademark of Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# FAR GATE

**ENTWICKLER:** Super X Studios **VERTRIEB:** Microids/Virgin Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.superxstudios.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 3D-Karte

## Homeworld hat's vorgemacht, jetzt versucht sich auch Far Gate an echter Weltraum-3D – und geht dabei durchaus eigene Wege.




Keine Angst vor Sonnenbrand: In der Nähe des Zentralgestirns produzieren Sie fleißig Raumschiffe.

**Dort draußen, irgendwo im nirgendwo soll er sein – der Traumplanet, von dem alle Kolonisten träumen. Endlich angekommen, entpuppt sich der Traum jedoch als Schaum – die neue Welt ist schlicht unbewohnbar. Was nun?**

Schließlich sind Sie fern von daheim, und irgendwie kommt sogar der Verdacht auf, Verräter in den eigenen Reihen könnten die hoffnungsvolle, aus humanoiden Proximan bestehende Siedlergruppe getäuscht haben. In dieser Situation wird ein ehrlicher Gauner und verurteilter Schmuggler wie Jacob Viscero, in dessen Rolle Sie schlüpfen, zum Beschützer der Flotte reifen.

**»Die bemerkenswerte Grafik begeistert.«**

### Daheim in allen Dimensionen

Auf der nun folgenden Reise durch 16 Missionen (sowie einer entsprechende Anzahl von Sonnensystemen) begegnen Sie gleich zwei weiteren fremden Rassen – den mit organischen Schiffen herumreisenden Nue-Guyen und den kristalline Strukturen liebenden Entrodii. Offenbar haben die Entwickler fleißig den Echtzeit-Strategieklassiker »Starcraft« gespielt, denn im Spielverlauf wechseln Sie tatsächlich die Perspektive und kommandieren dann die außerirdischen



Bitte winken: Ein so genanntes »Gunship« in Nahansicht.

Raumer. Nicht nur beim Spielverlauf haben sich die Designer reichlich Mühe gegeben, auch zahlreiche andere Details und die bemerkenswerte Grafik können begeistern. Und dies ist umso erstaunlicher, da hinter dem Programm im Prinzip bloß ein Team aus vier Jungs steckt, die voller Enthusiasmus ihren Traum von einem 3D-Weltraum-Strategiespiel verfolgten. Dabei erduldeten sie zahlreiche Entbehrungen und häuften einen Berg von Schulden an. Trotz des während der Entwicklungszeit erschienenen, sehr ähnlichen »Homeworld« warfen sie die Flinte nicht ins Korn und vertrauten weiter auf ihre Fähigkeiten.

Tatsächlich gibt es etliche Ähnlichkeiten zwischen Homeworld und »Far Gate«, ob zufällig oder nicht, sei dahingestellt. In beiden Fällen jedenfalls existieren nicht nur links und rechts, vorne und hinten, sondern auch ein Oben und Unten. In all diese Richtungen können Sie sich bewegen, wobei die Orientierung durch die vorhandenen Planeten erleichtert wird. Die Gestirne bewegen sich stets auf der gleichen Ebene, und anfangs ist es nur in Ausnahmefällen nötig, dieses Standard-Niveau mit Ihren Raumschiffen zu verlassen.

Sonnensysteme sind überhaupt der Dreh- und Angelpunkt des Geschehens: Hier spielen sich die verschiedenen Missionen ab, und um den Einzugsbereich der jeweiligen Sonne zu verlassen, müssen Sie durch ein Wurmloch reisen.

### Die Vielfalt des Alls

Zu Beginn einer Mission sind die Abläufe recht ähnlich: Normalerweise schleppen Sie einen mobilen Stations-Baukasten in die Nähe eines rohstoffreichen Asteroidenfeldes und entfalten ihn dort. Die Station wird dann um unterschiedliche Komponenten erweitert, von denen beispielsweise Rohstoffernter ausschwärmen. In anderen Modulen produzieren Sie neue Raumschiffe höchst unterschiedlicher Größe und Funktion. Einige sind mit mächtigen Fernwaffen ausgestattet, andere bewähren sich als Abfangjäger im Nahkampf. Speziell die Raumer der fremden Waffen sind höchst originell sowie eigenwillig gestaltet und

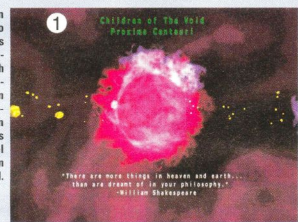
### FAKTEN

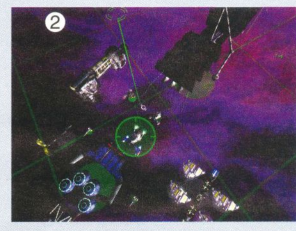
- Echtes 3D
- 16 Missionen
- Acht Mehrspielerkarten
- Integriertes Mini-Tutorial
- Drei sehr verschiedene Rassen
- 25 Einheitentypen je Rasse
- Gut gestaltete Bedienungsleisten

## SO SPIELT SICH FAR GATE

**Keine Angst, in den Weiten des Alls gehen Sie sicher nicht verloren. Die 16 Missionen finden immer jeweils in einem einzigen Sonnensystem statt, was die Orientierung durchaus erleichtert. Die ersten beiden Missionen führen zudem in die grundlegende Bedienung ein.**

Jeder Mission ist ein Motto und ein griffiges Zitat vorangestellt. Danach folgen Anweisungen von Ihren Vorgesetzten, in denen zumindest das erste Ziel beschrieben wird.




In diesem Fall sollen Sie zunächst mit einem Schlepper das so genannte »Prä-Fab-Kit« (mit dem Kern der Basis) in die Nähe eines Asteroidenfeldes transportieren. Gigantische Taue stellen die Verbindung her.

Am Rande des rohstoffreichen Asteroidenfeldes stoppt der Schlepper und kappt auf Ihr Kommando hin die Verbindung. Nun lassen Sie das Prä-Fab-Kit zu einer Basis entfalten.



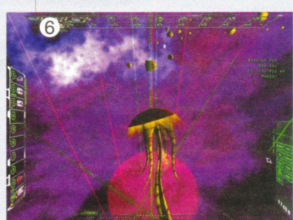




Den Stationskern können Sie um verschiedene Module erweitern. Zunächst bauen Sie eine Minenplattform, von der aus Rohstoffsammler ausschwärmen. Schließlich folgen Hangar und Abwehrtürme.

Während Sie die ersten Raumer produzieren, verdrückt sich das in der Nähe befindliche Großkampfschiff. Neugierig geworden, schicken Sie einen kleinen Verband hinterher.




Der Großraumer wartet vor einem Wurmloch in der Nähe eines Planeten. Plötzlich tauchen organisch geformte Raumschiffe auf und steuern geradewegs auf Ihre Raumstation zu.

Gut, dass Sie mit Verteidigungsgeschützen und zahlreichen, mittlerweile produzierten Raumern für solche Fälle gewappnet sind. Die Angriffswellen werden von Ihnen zurückgeschlagen.

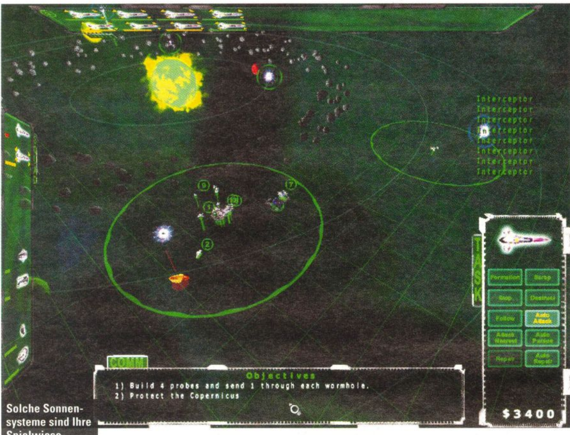






Der Sieg ist errungen und die Mission bewältigt. Allerdings sind nun mehr Fragen offen als zuvor, das fremdartige Volk bereitet Ihnen Kopfzerbrechen. Doch weiter geht es zum nächsten Sonnensystem.

# Far Gate




Solche Sonnensysteme sind Ihre Spielwiese.

haben nichts mit den sehr klotzartig wirkenden Raumfahrzeugen des Konkurrenten Homeworld gemein. Pro Rasse stehen Ihnen 25 verschiedene Typen von Kampfschiffen zur Verfügung.

Besonders faszinierend sind dabei die organartigen Strukturen der Nue-Guyen, bei denen scheinbar alles lebendig pulsiert. Quallenartige Einheiten sind ebenso darunter wie gigantische Blutwürmer. Die kristallinen Entrodii sind kaum weniger originell und ebenso liebevoll gestaltet. Lichteffekte und Explosionen vergrößern den Augenschmaus speziell in Nahansicht. Sie können auch einzelnen Raumschiffen mit der Kamera folgen, diese Szenen sind allerdings nicht ganz so spektakulär und packend wie bei Homeworld. Dafür haben sich die Designer Mühe gegeben, den Weltraum mit allerlei farbigen Gebilden und Nebeln auszustaffieren, inspiriert übrigens von astronomischen Aufnahmen.

**»Höchst originelle Raumschiffe.«**

Wirklich hervorragend sind die ausblendbaren, transparenten Bedienungsleisten, mit denen Sie sämtliche Raumschiff-Verbände und einzelne Einheiten im Blick haben und die Produktion sowie grundlegende Formations- und Verhaltensbefehle prima per Maus im Griff haben.

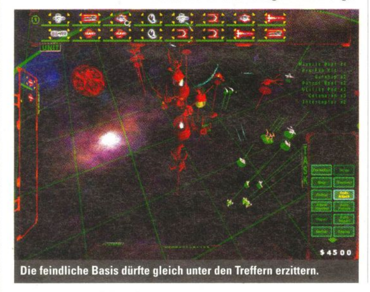
### Basenbau und Produktion

Im Zentrum des Spielverlaufs steht - neben dem Basenbau und der Produktion von bis zu 100 Schiffen umfassenden Flotten - vereinfacht gesagt die Aufspürung und Vernichtung des scheinbar unbarmherzigen Feindes, mit dem bei den ersten Begegnungen keine Kommunikation möglich zu sein scheint. Insofern ist Far Gate nicht anders gestrickt als ein typisches Wald-und-Wiesen-Echtzeit-Strategiespiel. Die Missionen werden durch kleine Unterziele gegliedert, wobei die Ihnen gestellten Aufträge eine ziemliche Bandbreite umfassen können. Selbst das banale Absetzen von Sonden ist dabei, ebenso Errichten ganzer Stationen.



Explosionen und Lichteffekte erhellen das düstere Weltall.

Ihre verschiedenen Gegner haben ihren Eigenheiten entsprechende Strategien, die Computergegner verhielten sich bei der Kampagne recht brauchbar. Erwarten Sie allerdings keine ganz so ausgeprägten Unterschiede und abgehobenen Einfälle wie bei Starcraft. Die acht Mehrspielerkarten sind ausschließlich für Gefechte gegen menschliche Gegner vorgesehen, Freunde endloser Soloduelle gegen den Computergegner sehen in die Röhre. Zum Trost gibt es einen äußerst raffiniert gestalteten Missions-Editor, der gleiche übrigens, mit dem auch die Solo-Kampagne entworfen wurde. **(tw)**




Die feindliche Basis dürfte gleich unter den Treffern erzittern.

## THOMAS WERNER

**Kaum zu glauben, dass dieses Programm von einer Handvoll unabhängiger Enthusiasten ganz ohne Unterstützung eines großen Herstellers entstanden ist. Die opulente Grafik sowie die bemerkenswerten, sehr praktischen und durchdachten Bedienungsleisten setzen neue Maßstäbe. Da vergisst man fast die vorhandene Schwächen: Neben der nach wie vor schwierigen 3D-Orientierung – besonders bei den Gefechten – enttäuschen die recht geringe Anzahl an Missionen und die spartanischen Missionsbeschreibungen. Speziell die Steuerung im All war bei Homeworld einen Tick besser gelöst. Die Hintergrundgeschichte ist sicherlich Geschmackssache, in jedem Fall protzt »Far Gate« mit gleich drei sehr unterschiedlichen Rassen. Für wahre Weltraumadmiräle ist dieses Spiel daher ein Muss.**

**»Für Weltraumadmiräle ein Muss.«**

## WERTUNG FAR GATE

▲ **PRO**
- DREI VÖLKER
- INTERESSANTE BEDIENUNGSLEISTEN
- OPULENTE GRAFIK

▼ **CONTRA**
- ORIENTIERUNGSPROBLEME

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 80 |



KRIEG AM RANDE DER GALAXIE

# RIM

## BATTLE PLANETS

- PACKENDES STRATEGIESPIEL
- EINFACHE, INTUITIVE BEDIENUNG
- UEBER 70 VERSCHIEDENE EINHEITEN
- 6 UNTERSCHIEDLICHE RASSEN
- MULTIPLAYER FUER BIS ZU 8 SPIELER

ABSOLUT NEUARTIGES SPIELSYSTEM MIT 3 PHASEN

PC CD ROM








fishtank

WWW.FISHTANKGAMES.COM

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# HIRED TEAM TRIAL

**ENTWICKLER:** New Media Generation **VERTRIEB:** Blackstar Interactive **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 16 (Internet, Netzwerk) **INTERNET:** http://www.nmg.ru/httrial/english/news.html, www.black-star.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/200, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte

## 3D-Shooter pur: Brauchen wir noch mehr oder reicht es der Welt langsam? »Hired Team Trial« beantwortet diese Frage endgültig.

### FAKTEN

- 19 »Solo«-Level
- Über 20 Mehrspieler-Arenen
- 5 Multiplayer-Modi
- 8 Waffen

**Man schreibt das Jahr 2064. Auf der Erde herrscht das totale Chaos – Arbeitslosigkeit, korrupte Regierungen, schwächelnde Polizeistreitkräfte und Straßenbanden, die daraus Kapital schlagen. Hilfe wird dringend benötigt. Die Rufe nach einer mächtigen Spezialeinheit häufen sich. Haben wir bereits erwähnt, dass es sich um ein russisches Produkt handelt?**

Um auszuwählen, wer in dieses elitäre »Hired Team« gelangen soll, finden knallharte Wettkämpfe statt. An diesen nehmen Sie in virtueller Form teil. Durch neunzehn Level rennen, schießen und meucheln Sie sich, um zu guter Letzt die Medaille »Straßentauglich« ans Revers gesteckt zu bekommen. Die zu absolvierenden Aufgaben entsprechen überraschenderweise dem handelsüblichen Repertoire der Multiplayer-Modi von Ego-Shootern. So geht es etwa darum, innerhalb einer bestimmten Zeit eine vorgegebene Anzahl Gegner aus dem Verkehr zu ziehen. An anderer Stelle spielen Sie mit den Bots CTF.

**»Es lebe der Einfallsreichtum.«**

Für die wenigen, die mit diesem Begriff nichts anfangen können: Bei Capture the flag geht es darum, eine feindlichen Fahne einzunehmen und in die heimatliche Basis zu schleppen. Wer dies schafft, punktet. Wer eine bestimmte Punkteanzahl erreicht hat, gewinnt den Level. Weitere Spiel-Modi sind Assault, Domination und Team-Deathmatch. Hierbei gilt es eine bestimmte Menge vorgegebener Lokalitäten gegen die Widersacher zu verteidigen, respektive feindliche Areale zu erobern.



An was diese gewaltbereite Hausfrau bei CTF denkt, können wir nur erahnen.




Das deutsche Wort für »big fucking gun«? Irgendjemand?

Die Waffen entstammen einem Arsenal, welches verdächtig an »Quake 3« erinnert: Pistole, Maschinengewehr, Schrotflinte, Granat- und Raketenwerfer, Impuls-Gewehr (railgunähnlich), eine Energieschleuder und eine dicke Wumme à la BFG. Es lebe der Einfallsreichtum.

**(Volker Schütz/mash)**

### VOLKER SCHÜTZ

**Die Engine von »Hired Team Trial« zeigt durchaus Potenzial: Sie ist extrem schnell und bringt feine Effekte hervor. Leider haben die Designer es in keinster Weise verstanden, diese Möglichkeiten auszuschöpfen. Mein Monitor orgelt mir derart bunte Kulissen entgegen, dass es einen Papagei von der Stange hauen würde. Die miserable Beleuchtung tut ihr Übriges. Außerdem spricht man im Entwicklungsland Russland scheinbar seit der Erfindung der 90-Grad-Kurve von »ausgezeichnetem Level-Design« (PR-Zitat). Faktisch können einem Quaker hier nur die Tränen kommen: Es existieren in HTT mehr Plätze für Camper als beim internationalen Pfadfindertreffen. Zugegebenermaßen finden sich einige nette Mehrspieler-Modi. Für die brauche ich aber nicht so ein Sozialhilfe-Unreal. Im Internet gibt es das ganze Zeug gratis und zwar für das Original. Ich warte mit dem Privatkauf jedenfalls, bis irgendjemand die Engine lizenziert, der besser damit umgehen kann als deren Entwickler.**

**»Ich brauche kein Sozialhilfe-Unreal.«**

### WERTUNG HIRED TEAM TRIAL

**▲ PRO**
- ORDENTLICHE ENGINE
- SEHR SCHNELL

**▼ CONTRA**
- HÄSSLICHE LEVEL
- KEINERLEI INNOVATION
- LÄCHERLICHER SOLO-PLAYER-MODUS

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 60 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 50 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | 70 |



# OFFROAD

## NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!

OFFROAD

Der ultimative Fahrspaß abseits der Straße

CREATION ENGINE

„...fulminante Optik...“
PC Games 03/2001



„Schicke Grafik, starke Computergegner und motivierende Spielmodi sorgen für reichlich Kurzweil.“
PC Action 03/2001

„...mit seinen detaillierten, farbenfrohen und abwechslungsreichen Landschaften punktet der Titel.“
GameStar 03/2001

### Creation Engine

Eigens für Offroad wurde eine neue, revolutionäre Grafik-Engine entwickelt: die Creation Engine. Damit ist es möglich, Umwelt und Physik so wirklichkeitsgetreu darzustellen, wie Sie es wahrscheinlich noch nie gesehen haben!
Dank der Verwendung von dynamischen Texturen können unendlich vielfältige Landschaften erzeugt werden. Sie werden es nicht erleben, dass zwei identische Texturen nebeneinander liegen. Eine der exaktesten Simulationen der physikalischen Gesetze ermöglicht revolutionäre Effekte.

CREATION ENGINE




**www.kochmedia.com**

Info-Telefon in D: 0180/118 57 95 (7,99 Pf./Min. DTMS AG)
D: Lochhamer Straße 9, D-82152 Planegg
A: Tivoligasse 25, A-1120 Wien
CH: Poststraße 10, CH-9201 Gossau







**Weitere Infos unter**
**www.offroadrace.de**
**www.rage.com**

Pro Design, München

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# THE SIMS: PARTY OHNE ENDE



Züchtig-amerikanisch: Die Käfig-Tänzerin, links im Bild, ist komplett bekleidet.

**ENTWICKLER:** Maxis **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.thesims.ea.com/us **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/450, 128 MByte RAM

**Sims über alles: Noch vor »SimsVille« erscheint die zweite Erweiterungs-CD für die wuseligen Burschen, die so manche durchwachte Spieler-Nacht auf ihrem Gewissen haben.**

### FAKTEN

- Hawaii-, Rave- und Country-Szenarien
- Fünf neue Musikrichtungen mit eigenen Tänzen
- Rund 100 neue Gegenstände, darunter Bullenreiten und Wasserpfeife
- 25 neue Musikstücke, teilweise mit Sim-Texten
- Massenweise neue Teppiche, Tapeten, Bademoden & Co.
- Läuft nur mit den Original-Sims

Happy Birthday: Auch zum Geburtstag gibt's eine Party.

**Arbeit ist nur das halbe Leben – zwar hieß die vorige Sims-Erweiterung »Das volle Leben« und enthielt fünf neue Karrieren und diverse Bonus-Häuser, -Skins und -Objekte, doch erst in »Party ohne Ende« geht so richtig die Post ab.**

Denn sind wir doch mal ehrlich: Nur vorm Fernseher sitzen, Bücher lesen oder ab und an ein besinnlicher Abend mit Freunden hält auf Dauer keinen Sim bei der Stange. Ab sofort geht es rund: Bestellen Sie beim Party-Service ein kaltes Büffet, kaufen Sie sich eine DJ-Anlage und heizen Sie der gesamten Nachbarschaft mächtig ein. Drei verschiedene Ambienten stehen zur Auswahl: Cowboy (yee-hah!), Luao (Aloha!) und Rave (uffz-uffz-uffz!). Dazu kommen fünf Musikrichtungen mit entsprechenden Tänzen: Rap, Techno, Disco, Beach, Hawaii und Country – für Abwechslung ist also gesorgt.

### Brot und Spiele



Damit es Ihren Gästen nicht zu langweilig wird, sorgen teure Gimmicks wie ein elektrischer Bulle, Kostümkisten oder ein Lagerfeuer für Abwechslung. An letzterem dürfen bis zu acht Sims Platz nehmen und sich Gruselgeschichten erzählen – wer weiß, vielleicht kommt ja mal ein Geist vorbei?



Kleider machen Leute – in diesem Fall zünftige Möchtegern-Texaner. Der Bullenritt stärkt obendrein die Kondition.

Veranstalten Sie eine Rave-Party im Wohnzimmer, schmücken Sie es mit einem kultig blinkenden Fußboden oder einem, der auch im Kollegenkreis immer beliebter werdenden Tanz-Käfige. Um genügend Leute in die Bude zu kriegen, rufen Sie per »Party Call« einen Schlag Freunde gleichzeitig an – aber Obacht: Geht's zu wild her, zieht die Polizei Ihnen den Stecker raus und verdonnert Sie zu einer saftigen Geldstrafe.

Zu den rund 100 neuen Gegenständen gehören Geniestreiche wie ein Tisch, der gerade mal ein Fußbodenfeld belegt und an dem dennoch vier Personen Platz haben – der Küchenausbau kann warten. **(Roland Austinat/md)**

### ROLAND AUSTINAT

**Wenn Sie die Sims lieben, brauchen Sie »Party ohne Ende«. Doch seien Sie gewarnt: Wenn Sie jeden Abend eine Feier veranstalten, leidet nicht nur der Job darunter – Sie kennen dann auch bald jedes Party-Umfeld so gut wie Ihren Stammclub. Dafür kommen mir die Sims diesmal irgendwie cleverer vor, was das Verhalten bei Tisch und im Badezimmer angeht. Ob die KI-Routinen heimlich frisiert wurden? Ein dickes »Bäh!« geht an Electronic Arts: Die deutschen Sims-Internetseiten sind hemmungslos veraltet – der letzte Eintrag der »Neuigkeiten« stammt vom 10. April 2000. Gimmicks suchen Sie besser auf den US-Seiten.**

**»Spiel's noch einmal, Sim!«**

### WERTUNG THE SIMS: PARTY OHNE ENDE

**▲ PRO**
- BEWÄHRTES SIMS-FEELING
- VIELE NEUE GEGENSTÄNDE
- RECHT GÜNSTIG (40 MARK)

**▼ CONTRA**
- LANGZEITMOTIVATION ETWAS FRAGLICH
- OHNE ARBEIT KEINE PARTY

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 90 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | - |

PC PLAYER SPIELSPASS **78**

Rennspiel für Masochisten

# JETBOAT SUPERCHAMPS

**ENTWICKLER:** Fiendish Games **VERTRIEB:** Xtend **TESTVERSION:** Import-Version vom März 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.xtendsoftware.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte, 3-D-Beschleuniger **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte, 3-D-Beschleuniger




Toll: Die Kontrahenten fahren weiterhin auf der Ideallinie, wohingegen Sie gnadenlos in die Bande manövriert werden



Die Fernsicht geht in Ordnung – na gut, zu sehen gibt es ohnehin nicht allzu viel ...

**Hach, was ist das für ein Spaß – die Jetboats geben wieder Gas. Und passen Sie gut auf, wir erzähl'n Ihnen was: Wer Superchamps gekauft hat, der denkt sich schnell – es war ein Schlag ins feuchte Nass. Plitschplatsch, plitschplatsch – das war's.**

Zurück zur Werbung – beachten Sie bitte die herausragenden positiven Aspekte von »Jetboat Superchamps«: Im opulenten Haupt-Menü stehen Ihnen ganze zwei Spiel-Modi (Zeitrennen, Arcade) zur Auswahl, in denen Sie Sich gegen drei mit allen Wassern gewaschene Kontrahenten beweisen müssen. Um auf dem Siegertreppchen zu landen, muss die überwältigende Anzahl von drei Rennstrecken gemeistert werden. Auf die Gegner-KI hat Fiendish Games übrigens vorsichtshalber ebenso verzichtet, wie auf ein wenigstens halbwegs realistisches Crash-Verhalten. Gut so, denn da Sie auf Grund des drögen Renngeschehens sowieso nach spätestens fünf Runden das Handtuch werfen, wäre die Programmierung dieser Komponenten absolute Zeitverschwendung gewesen. Aber das Wasser ist gut animiert – auch wenn sich Ihr Gefährt nicht einmal annähernd nachvollziehbar auf dem feuchten Untergrund bewegt. Unerklärlich ist uns, warum in Ihrer Kiste ein 3D-Beschleuniger rödeln soll: Ein GameBoy könnte das auch darstellen ... **(cd)**




## CHRISTIAN DAXER

**Ich liebe diese Art von Spielen! Gehören Sie auch zu den notorischen Meckerern, die mangelnde Innovation und fehlende Weiterentwicklung im Spiele-Bereich beklagen? Dann drehen Sie doch eine schnelle Runde in den Speedboats. Nach nur kurzer Zeit wissen Sie dann solche Spieleperlen wie etwa den vierten Aufguss der Siedler, Tomb Raider 14 oder C&C Tiberian Annihilation endlich wieder zu schätzen. Toll oder?**

**»Nicht mal als Freeware!«**



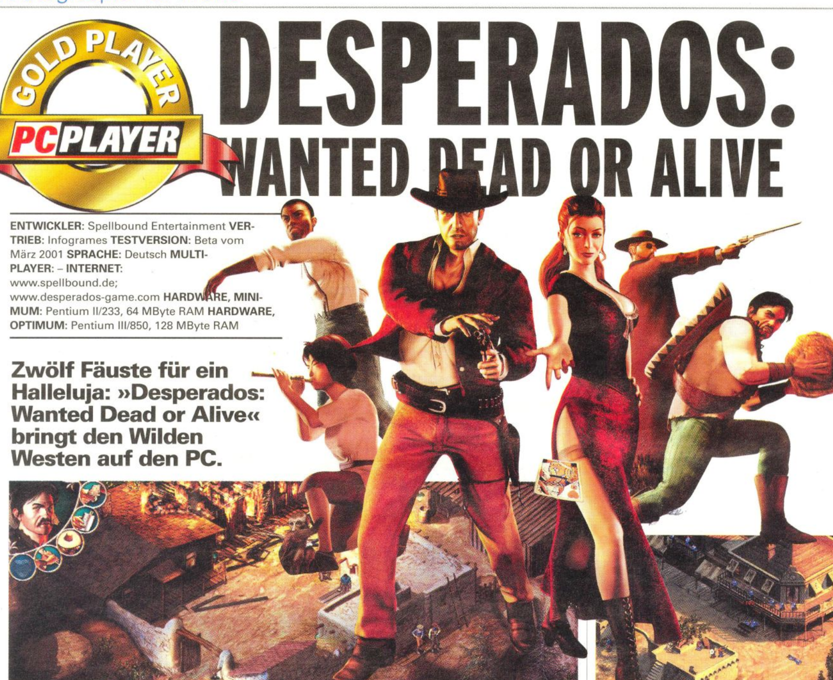
# Inserenterverzeichnis

Strategiespiel für Profis

# DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

ENTWICKLER: Spellbound Entertainment VERTRIEB: Infogrames TESTVERSION: Beta vom März 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: – INTERNET: www.spellbound.de; www.desperados-game.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/850, 128 MByte RAM

**Zwölf Fäuste für ein Halleluja: »Desperados: Wanted Dead or Alive« bringt den Wilden Westen auf den PC.**




Autsch! Ihre Truppe wurde von feindlichen Deputies entdeckt. Besser, Sie laden neu.

Dieses Gefecht zwischen Soldaten und Banditen sollten Sie für sich nutzen.

## FAKTEN

- Sechs Hauptdarsteller mit eigenen Fähigkeiten
- Zehn verschiedene Spielerprofile
- Sechs Tutorial-Missionen
- 25 Gegnertypen mit eigenen KI-Routinen
- Schnellspeicher-/Lade-Funktion
- Einblendbare Karte
- Jeder Level komplett einsehbar
- Verstecken in Häusern und Schatten möglich
- Umgebung beeinflusst das Spielgeschehen
- Jederzeit speicherbar

**Wenn man heute durch den mittleren Westen der USA fährt, deutet nichts mehr auf wagemutige Revolverhelden hin, die einst in schöner Regelmäßigkeit Postkutschen mit dicken Lohntüten überfallen haben. Ob es vielleicht deshalb so wenig Wildwest-Spiele gibt?**

Andererseits trifft man auch nicht alle Tage Aliens oder Magier, die in vielen PC-Titeln ihr Unwesen treiben. Doch zum Glück gibt's in der Karl-May-Nation Deutschland die Softwarefirma Spellbound Entertainment, deren »Desperados: Wanted Dead or Alive« das brachliegende Szenario zum Leben erweckt. Und das auf ganz hervorragende Art und Weise.

### Wildwest auf dem PC

Die Story von Desperados ist herrlich klassisch: Die Züge der Eisenbahngesellschaft Twinnings & Co. werden immer häufiger von Banditen überfallen. Trotz einer ausgelobten Belohnung von 15.000 Dollar traut sich keiner, es mit den Eisenbahnräubern aufzunehmen. Keiner bis auf einen: Kopfgeldjäger John Cooper, der den Anführer der Bande dingfest machen und die Belohnung einstreichen will. Anders als im Film »Zwölf Uhr Mittags« muss Cooper jedoch nicht allein gegen die Eisenbahnräuber antreten: Fünf Gefährten stehen ihm zur Seite, ohne deren Hilfe er besser zur Anprobe beim Sargtischler vorbeischauen sollte. Hm, aber die 15.000 Dollar durch sechs teilen? Na, wenn das Ihr größtes Problem ist ...

Spätestens beim Ansehen der ersten Zwischensequenz sollte Ihnen klar sein, dass die Banditenjagd kein Sonntagsspaziergang wer-



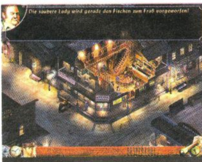
Und nun? Nach einer Kletterpartie muss Cooper in Sanchez' Basis schleichen.

Dumme Sache: Kates Gefängnis in diesem Raddampfer ist sehr gut bewacht.

den wird. Und mit Anspielungen auf Kino-Klassiker wie »Spiel mir das Lied vom Tod« (ein gelangweilter Schurke fängt eine Fliege) kommt gleichzeitig mächtig Atmosphäre auf, die bis zum letzten Level anhält. Das gilt auch für den Soundtrack: Wehmütig erklingt eine Mundharmonika, dann setzt kernig eine Gitarre ein – Sergio Leone hätte seine helle Freude an der Musik, die sein Landsmann Giovanni Vindigni für Desperados komponiert hat.

Auch die Dialoge der sechs Helden sind absolut köstlich. So knurrt ein deutlich gereizter Doc dem vorlauten Sam ein »Pass auf, sonst verpass' ich dir gleich eine Dauer-Anästhesie« zu, worauf Sam antwortet: »Was für 'ne Amnestie?« Johns Kommentar dazu: »Mit euch beiden werde ich noch viel Spaß haben.« Solche von Profi-Synchronsprechern (unter anderem spricht Bruce Willis' deutsche Stimme Coopers Zeilen) vorgetragene Sprüche lassen einem die sechs wilden Jungs und Mädels so richtig ans Herz wachsen und sorgten für ausgesprochene Heiterkeit unter den Redakteuren, die sich immer wieder um den Testrechner scharten.

## »Ohne Hilfe Ihrer Gefährten landen Sie schnell beim Sargtischler.«




Bei Dialogen sehen und hören Sie die Sprecher, den Text gibt's gratis dazu.

### Die glorreichen Sechs

Von El Paso, Texas, über Baton Rouge, Louisiana, führt Sie Ihr Abenteuer bis hinunter nach Mexiko. Ihre Mitstreiter, wie etwa das schon erwähnte Duo Sam & Doc scharen Sie unterwegs um sich. Teilweise stecken diese in ganz deftigen Schwierigkeiten. Die kesse Kate hat beispielsweise beim Poker-Turnier etwas gemogelt, was ihren Mitspielern gar nicht gefallen hat – so müssen Sie Kate erst aus dem Gefängnis herauspauken, bevor Sie weiterziehen können. Aber die Zeit sollten Sie sich nehmen, denn: Jeder Hauptdarsteller besitzt spezielle Fähigkeiten, die Ihnen das Weiterkommen erheblich erleichtern und sich ungemein motivierend auf das Spielgeschehen auswirken. Wenn Sie etwa an einer Stelle nicht weiterkommen, hilft garantiert ein anderer Held. →

### THOMAS WERNER

**Applaus für Spellbound! Jungs, Ihr gebt mir den Glauben an die deutsche Designerkunst wieder – da kommen fast schon patriotische Gefühle in einem auf. Klar, vieles bei »Desperados« erinnert zunächst an das spanische Weltkriegsepos »Commandos«, doch Euer Produkt ist tatsächlich mehr als ein Commandos-Klon im Wilden Westen. Wo soll ich bloß bei mit meinen Lobpreisungen beginnen: Bei den absolut lebendig wirkenden Städten, den originellen Fähigkeiten der Charaktere, den spannenden Missionen, der sehr motivierenden Story oder den humorvollen Dialogen? Nun, all das sind Zutaten, die in der hier gut verrührten, genialen Mischung eine wahnsinnig dichte Atmosphäre ergeben. Und genau dieses Flair ist es, das den Spieler letztlich fesselt. Spellbound hat den Dreh offenbar raus und braucht sich vor den Großen der Branche nicht zu verstecken – im Gegenteil! Es ist nicht schwer, sich in Desperados zu verlieben – und diese Liebe hält sogar, was sie verspricht.**

**»Applaus für Spellbound!«**

## DIE COOPER-BANDE

**Nicht alle die dicksten Freunde, doch sie stehen alle für einen ein.**

### JOHN COOPER



Wortkarger Kopfgeldjäger und Chef der Bande

### SAMUEL WILLIAMS



Sprengstoffexperte, Faible für hübsche Frauen

### DOC MCCOY



Zynischer Bürgerkriegsheld und Scharfschütze

### KATE O'HARA



Hübsche Pokerspielerin, Coopers alte Freundin

### SANCHEZ



Raue Schale, weicher Kern und bärenstark

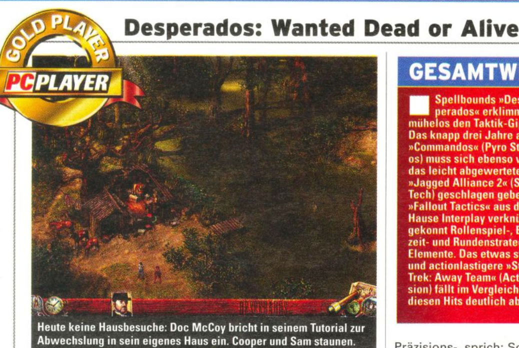
### MIA YUNG



Zierliche, gewitzte Affenbändigerin

GOLD PLAYER PC PLAYER

# Desperados: Wanted Dead or Alive


Heute keine Hausbesuche: Doc McCoy bricht in seinem Tutorial zur Abwechslung in sein eigenes Haus ein. Cooper und Sam staunen.

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Spellbounds »Desperados« erklimmt mühelos den Taktik-Gipfel. Das knapp drei Jahre alte »Commandos« (Pyro Studios) muss sich ebenso wie das leicht abgewertete »Jagged Alliance 2« (Sir-Tech) geschlagen geben. »Fallout Tactics« aus dem Hause Interplay verknüpft gekonnt Rollenspiel-, Echtzeit- und Rundenstrategie-Elemente. Das etwas sterile und actionlastigere »Star Trek: Away Team« (Activision) fällt im Vergleich zu diesen Hits deutlich ab.

| Spiel | Ausgabe | Wertung |
|---|---|---|
| Desperados | 5/2001 | 87 |
| Commandos | 7/98 | 85 |
| Jagged Alliance 2 (abgewertet) | 6/99 | 85 |
| Fallout Tactics | 5/2001 | 83 |
| Star Trek: Away Team | 4/2001 | 76 |

→ Der Reihe nach: John Cooper zwingt Feinde entweder mit der Faust oder dem Colt zu Boden. Mit seinem Messer schneidet er Seile durch, piekst Gegner an oder wirft es mit Schwung auf einen Wachposten. Er kann außerdem steile Wände heraufklettern, mit seiner Uhr Leute anlocken, jemanden tragen und Pferde satteln. Samuel Williams' Winchester schießt weiter als Johns Colt. Dazu wirft der Sprengstoff-Narr Dynamitstangen, bedient Maschinengewehre und zündet TNT-Fässer an. Er kann Niedergeschlagene fesseln und sie mit Hilfe einer Schlange verletzen. Dritter im Bunde ist Doc McCoy (Pille?). Seine Buntline-Pistole hat eine besonders große Reichweite und verschießt auch Präzisions-, sprich: Scharfschützenmunition. Mit Gas-Phiolen, die er auch mittels Ballons auf die Reise schicken kann, betäubt der Doc seine Widersacher. Er knackt außerdem Türen, heilt Verletzte, weckt Ohnmächtige auf und baut mit seinem Mantel eine Art Vogelscheuche, die Gegner in die Irre führt.

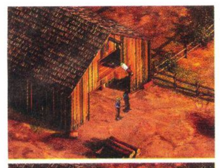
**»Die Dialoge sind absolut köstlich.«**

Kate O'Hara bringt Feinde in Wallung: Mit ihrem Strumpfband-Trick betört sie so manchen Halunken und versetzt ihm dann einen deftigen Tritt. Mit ein paar Spielkarten auf dem Boden legt sie eine Spur in einen Hinterhalt. Kates Derringer-Pistole ist nur begrenzt nützlich, dafür blendet sie Gauner mit einem Spiegel, kann sich lautlos auch über knarzende Holzbohlen anschleichen und darf in manchen Leveln in ein schwarzes Abendkleid schlüpfen, in dem sie nicht angegriffen wird. Mia Yung ist die zweite Frau im Team: Mit einem Blasrohr verschießt sie Giftpfeile, lockt mit einer Pfeife Schurken an, nimmt ihnen mit Blendböllern die Sicht und versteckt sich gekonnt in einem leeren Fass. Mias Affe, Mr. Leone, lenkt Übeltäter ab oder greift sie sogar an. Der mit einer Schrotflinte bewaffnete Mexikaner Sanchez ist der Mann fürs Grobe: Er wirft mit Steinen um sich, schiebt schwere Gegenstände umher, trägt zwei Personen oder ein Maschinengewehr, schickt mit einem Rundumschlag gleich mehrere Leute ins Reich der Träume und räumt mit bis zu drei Personen besetzte Häuser leer. Sein Tequila haut den stärksten Revolverhelden um, mit einer vorgetäuschten Siesta lockt Sanchez nicht allzu helle Halunken an.

Treffer! Cooper freut sich – jetzt darf der Doc bloß nicht den Boden unter den Füßen verlieren.


Missionsziele auf einen Blick: Ihre Bande muss sich die Pferde schnappen und als Ablenkungsmanöver den Soldaten retten.


Nett: Einige wenige Gebäude lösen beim Betreten ihr Dach in Luft auf.







Gute Nacht: Ein fallender Heuballen schickt zwei Wachen zu Boden.

Wenn Sie diese Infos etwas erschlagen sollten: Keine Angst, im Spiel bekommt jeder Charakter ein eigenes Tutorial verpasst, das sich erfreulich nahtlos in die Story einfügt und Sie mit den wichtigsten Fähigkeiten der Figur vertraut macht.

### Spiel mir das Lied vom Tod

Jetzt müssen wir doch mal den Namen »Commandos« ins Spiel bringen. Denn Desperados' Design lehnt sich deutlich ans Echtzeit-Taktik-Spektakel der Pyro Studios an. So besitzen Ihre Gegner ebenfalls so genannte Sichtkegel, die ihre Blickrichtung verdeutlichen. Die Sichtkegel können insgesamt sechs Farben annehmen. Die drei häufigsten sind grün, gelb und rot. Grün, wenn etwa eine patrouillierende Wache keinen Verdacht schöpft. Gelb, wenn ein Geräusch oder etwas in seinem Sichtfeld ihre Aufmerksamkeit erregt hat. Rot, wenn Sie sich im Blickfeld des Feindes befinden. Wenn sich der Sichtkegel dann noch auf Sie fokussiert, heißt es, die Beine in die Hand nehmen und in einem Versteck warten, bis sich die Lage wieder beruhigt hat oder den Gegner so schnell wie möglich ausschalten. Letzteres sollten Sie jedoch äußerst vorsichtig durchführen, denn wildes Herumgeballere lockt nur weitere Wachen auf den Plan, die dann kurzen Prozess mit Ihnen machen. Je nach Farbe wird auch die Hintergrundmusik immer dramatischer – als wäre Ihre Entdeckung nicht schon nervenaufreibend genug. Die drei weiteren Kegelfarben sind schwarz (von Mias Pfeil vergiftet), rosa (von Kates Strumpfbandtrick betört) und orange (ein Gegner bedroht Sie oder andersherum). Nachts reicht die Blickweite der Bösewichter nicht so weit wie am Tag, dafür sind die Jungs deutlich hellhöriger. Passen Sie also auf, dass Sie sich nicht versehentlich auf einer knarrenden Veranda an einen finsteren Typen anschleichen.

### Eine Handvoll Gegner

Ein Extralob gebührt an dieser Stelle KI-Designer Martin Kuppe. So gibt es 25 Gegnertypen mit jeweils unterschiedlicher künstlichen Intelligenz, die manchmal Kollegen um Hilfe rufen, draufgängerisch Ihrer Bande nachsetzen oder geschickt in Deckung gehen, wenn sie angegriffen werden. Teilweise laufen wie in »Half-Life« Skripte ab, welche die feine Atmosphäre des Spiels noch verdichten.

Neben den Sichtkegeln stehen Ihnen noch ein paar andere Hilfsmittel zur Verfügung: Auf einer Karte sehen Sie nicht nur alle Gegner und neutralen Personen, sondern auch Munition und sonstige Goodies eingeblendet. Mit dem Vorhängeschloss-Symbol verfolgen Sie den Weg einer beliebigen Figur, eine Lupe erlaubt Ihnen, ins Bild hinein- oder daraus herauszuzoomen. Mit dem Uhr-Symbol planen Sie so genannte Quick-Actions: Handlungsabläufe für beliebige Helden, die dann auf Knopfdruck abgespult werden. So zündet Sam beispielsweise eine Lunte an und zieht sich dann in sichere Entfernung zurück, während John aus der Deckung hervorkommt und mit einem Messerwurf einen abgelenkten Halunken ausschaltet.



Das war knapp: Kate hat sich südlich vom Zug in Sicherheit gebracht, ihre Kameraden werden auf den Bahnsteig festgehalten.

Stirbt einer aus Ihrer Truppe, ist das Spiel vorbei – treffen Sie versehentlich einen Zivilisten, dürfen Sie ebenfalls den letzten Spielstand laden. Freundlicherweise ist die Munition für Standardwaffen unbegrenzt vorhanden, jedoch müssen Sie ein leeres Magazin wieder von Hand auffüllen.

Wenn Sie Desperados einmal angefasst haben, werden Sie damit so schnell nicht wieder aufhören können – und das ist doch die beste Wirkung, die ein Spiel haben kann, oder? **(Roland Austinat/md)**



Nimm eine Karte, Gringo!

## ROLAND AUSTINAT

**»Desperados« ist alles andere als eine billige »Commandos«-Kopie: Flair und Detailreichtum des Spiels sind ungeheuer. Seit »Law of the West« für den C64 habe ich nicht mehr so einen Spaß mit einem Wildwest-Titel gehabt. Die in die Handlung eingebetteten Tutorials sind eine Wonne, die Dialoge erfrischend spritzig und die tolle Grafik sorgte dafür, dass mehr als einmal ein Kollege an meinem Rechner stehen blieb, um die Abenteuer der Cooper-Bande zu verfolgen.**

**»Flair und Detailreichtum sind ungeheuer.«**

**Sicher, Desperados Spieldesign ähnelt dem spanischen Weltkriegs-Kollegen, doch es gibt weitaus schlechtere Vorbilder. Und genug neue Elemente bringt das Spiel außerdem mit. Nach Gothic im letzten Monat ist Desperados damit schon der zweite richtig gute Titel aus Deutschland – sollte es Hoffnung für unsere »Pommesbuden Manager«-gebeutelte Nation geben? Allen Strategie- und Western-Fans sei Desperados wärmstens ans Herz gelegt.**

## WERTUNG DESPERADOS

▲ PRO
- TOLLES WESTERN-AMBIENTE
- HERVORRAGENDE GEGNER-KI
- LANGER SPIELSPASS

▼ CONTRA
- MAGERE ANIMATIONEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 90 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | – |



Echtzeit-Strategiespiel für Fortgeschrittene

# THREE KINGDOMS
# IM JAHR DES DRACHEN

**ENTWICKLER:** Object Software **VERTRIEB:** Eidos Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet); bis 2 (Nullmodem) **INTERNET:** www.eidos.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 2-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Grafikkarte mit 8-MByte-Grafikkarte

**Wie »Age of Empires 2« wohl ausgeschaut hätte, wäre es im Fernen Osten zur Welt gekommen? Bestimmt nicht viel anders als diese Kimono-Keilerei.**



Die beiden am unteren Bildrand prangenden Anklick-Karten stehen für die Hauptstädte (links) und die Landschaft (rechts). (1024 x 768)



**FAKTEN**

- 3 Kampagnen
- 32 Einzelszenarien
- Rund 100 Erfindungen
- 6 Rohstoffe
- Naturkatastrophen
- Separate Stadt- und Landschaftskarten
- Einheiten gewinnen an Erfahrung und müssen versorgt werden
- Ausnehmend große Gebäude
- Heldenrekrutierung
- Minimales magisches System
- 2 Auflösungen (1024 x 768 und 800 x 600)

**Auf den ersten und auch auf den zweiten Blick erinnert »Three Kingdoms« schon ziemlich an den Microsoft-Megaseller Age of Empires 2 aus dem Hause Ensemble Studios.**

Beide Spiele beziehen ihren Reiz vor allem aus der hübsch anzuschauenden, isometrischen Darstellung mit den schmucken Gebäuden und naturgetreu animierten Reitern, Schwertkämpfern und Bogenschützen. Zwar stolzieren diese fernöstlichen Heerscharen nicht ganz so elegant herum wie die ritterlichen Armeen des Genre-Konkurrenten, immerhin schauen aber die überdimensionierten Bauten mindestens ebenso prächtig aus. Der Spielverlauf ist dabei allerdings etwas komplexer als üblich. Sicherlich, auch hier bauen Sie wieder Kasernen, Farmen, Werkstätten, und dort sollten Sie eine ansehnliche Schar von Kriegern züchten, um mit diesen den Feind zu verdreschen. Aber die Aufstellung der Armee und die Sicherung des Rohstoff-Nachschubs ist vergleichsweise aufwändig. Neben Steuergeldern und dem obligatorischen Holz- und Steinabbau müssen Sie gleich vier Nahrungsmittel produzieren. Jede Farm und jede Werkstatt beherbergt maximal



In der niedrigen Auflösung ist der gebotene Bildausschnitt arg klein und viel zu unübersichtlich. (800x600)

fünf Arbeiter, die dort zu einer bestimmen Tätigkeit wie etwa der Feldbestellung eingeteilt werden und nach einem Weilchen immer erfahrener und damit auch produktiver werden. Überhaupt sind Arbeiter die einzigen Einheiten, die Sie direkt produzieren dürfen. Die Weiterbildung zum Schwertkämpfer, Pikenier oder Bogenschützen erfolgt in speziellen Gebäuden. Und wenn Sie ein Anhänger der alten Reiterschule sind, müssen Sie noch eine Pferdezucht eröffnen und die Gäule einzeln Ihren Söldnern zuordnen.

### Versorgungsprobleme

Falls Sie einen Angriff wagen wollen, wird´s noch etwas komplizierter. Ihre Hauptstadt samt allen Einheiten befindet sich nämlich auf einer separaten Stadtkarte. Dort wird die Truppe automatisch versorgt. Sobald sich Ihre Mannen allerdings vor die Stadttore und damit auf die Außenweltkarte wagen, müssen Sie mit Versorgungswägen, etlichen Zwischencamps und Rohstoff-Pendlern umhätschelt werden. Anderenfalls droht deren Kampfkraft ins Bodenlose zu sinken. Wer sich dennoch heraus traut – etwa um eine befestigte, feindliche Stadt zu erobern –, kann sich zuvor mit origi-

**»Ein großer Feldherr mag sich nicht mit solchen Banalitäten wie Nachschubsorgen herumärgern.«**

nellen Belagerungswaffen wie Sturmleitern oder Katapulten eindecken. Oder es sein lassen und mit dem Schwert eine Bresche in das feindliche Stadttor schlagen. Das klappt besonders schnell, wenn Sie zuvor in den Kneipen einen kampfkräftigen Söldner-Helden unter Vertrag genommen haben.

In der Außenwelt finden Sie neben Rohstoffminen, gegnerischen Hauptstadt-Eingängen und Wäldern oftmals kleine Ansiedlungen. Wenn Sie diese durch einen kurzen Kampf erobern, fließen Ihnen zusätzliche Steuergelder zu, die Sie für Truppen-Upgrades und Naturkatastrophen gut gebrauchen können. Letztere treten nämlich gerne per Texteinblendung auf und sorgen für schlechte Stimmung und abfließende Ressourcen. **(md)**



Naturkatastrophen gehen meistens ganz schön ins Geld.

## MANFRRED DUY

**Der dicke Pferdefuß an diesem hübschen und solide eingedeutschten Gemetzel: Es ist für ein fixes Echtzeit-Strategiespiel - das es eigentlich sein will – viel zu umständlich, besitzt aber bei weitem nicht genügend taktischen Tiefgang, als dass man sich stundenlang in dessen Eigenheiten vertiefen möchte. Welcher große Feldherr mag sich schon mit solchen Banalitäten wie Nachschubsorgen, Naturkatastrophen oder gar Problemen mit der Schweinezucht herumärgern, wenn er gerade einen alles entscheidenden Großangriff vom Zaun gebrochen hat? Ganz zu schweigen davon, wie lange es dauert, bis man überhaupt eine ausreichend große Truppe beisammen hat: Um einen einzigen lausigen Reiter zu erhalten, muss ich erst einen Farmer produzieren, ihn in die Kaserne schicken und zum Kämpfer ausbilden. Parallel dazu wird im Stall ein Pferd produziert, der Kämpfer zum Gaul beordert und nebenbei denken Sie ausführlichst über die Versorgungsprobleme einer riesigen Angriffsarmee nach. Mühsam, sehr mühsam – und nicht gerade die ideale Spielwiese für einen unbeschwerten Angriffskrieger wie mich.**

»Mühsam, sehr mühsam.«

## WERTUNG THREE KINGDOMS

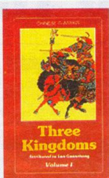
▲ **PRO**
- SCHAUT GUT AUS
- VIELE SPIELELEMENTE
- GUTE STORY

▼ **CONTRA**
- KEIN RECHTER SPIELFLUSS
- KÜNSTLICH KOMPLIZIERT
- HAKELIGE STEUERUNG

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 60 |
| MULTIPLAYER: | 60 |

PC PLAYER SPIELSPASS **69**

## DIE BUCH-VORLAGE




Die Story entstammt einem historischen, chinesischen Roman aus dem 14. Jahrhundert. Die dort beschriebenen



Ereignisse werden bis heute durch Geschichtenerzähler überliefert. Sie bekommen eine englische Ausgabe bei www.chinesemall.com.

Actionspiel für Einsteiger

# EXPLOMÄN

**ENTWICKLER:** Soft Enterprises **VERTRIEB:** CDV **TESTVERSION:** Verkaufsversion **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** Bis 8 (an einem PC, Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.cdv-explomaen.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 3D-Karte mit 16 MByte Video-RAM


Und zack, schon wieder haucht ein gemeiner Fliegenpilz sein Leben aus.

**Woran liegt es wohl, dass kaum noch Arcadespiele für den PC erscheinen? Wahrscheinlich daran, dass den meisten Entwicklern schlicht und einfach die guten Ideen ausgegangen sind.**

Einen weiteren Beweis für diese These liefert der »Explomän«, der als 3D-Variante der stark verstaubten Labyrinth-Jagd »Bomberman« daherkommt. Wahlweise als Roboter, Alien oder Menschlein flitzen Sie durch ein von schräg oben gezeigtes Heckenlabyrinth. Das ist in etwa zwei bis vier Bildschirme groß und kommt in insgesamt 80 Variationen daher. Allerorten behindert Felsgestein den freien Durchmarsch, außerdem wuseln 15 drollige Gegnertypen wie Eisbären, Schildkröten oder Hüpfpilze umher. Deren Berührung kostet jeweils ein Bildschirmleben, mancher Gegner wirft sogar blindlings mit Bomben um sich. Und da sind wir auch schon beim Thema, denn Ihr Charakter besitzt ebenfalls unendlich viele Bomben. Die lassen sich überall platzieren und explodieren nach wenigen Sekunden. Ihr Ziel ist es jeweils, sämtliche Gegner in die Luft zu sprengen. Dies ist nicht weiter schwierig, denn die dummen Kerle besitzen weniger Jagdtrieb als (Gott hab sie selig) die »Pacman«-Geister. Stattdessen laufen sie stur geradeaus, bis sie an ein Hindernis prallen und dann wieder umdrehen. Um so heikler dagegen ist das knackige Zeitlimit, zudem sind die 13 Extras, die nach Wegsprengung von Felsen und Blumen zum Vorschein kommen von eher zweifelhaftem Nutzen. Zwar führen manche zur Unverwundbarkeit oder beschleunigtem Trab, andere dagegen verkehren die Tastaturbefehle in ihr Gegenteil oder führen dazu, dass Ihr Held automatisch schnell explodierende Bomben ablegt – und so was kann ja der Gesundheit durchaus abträglich sein. **(md)**

**WERTUNG** EXPLOMÄN



SPIELSPASS **45**

## MANFRED DUY

**Na gut,das niedliche Herumgesprenge führt insbesondere im Mehrspielerbetrieb zu kleinen Schmunzelanfällen, auch sind die niedlichen Knuddelbären, Pilze und Zauberhüte durchaus knuffig und die eingängige Tastatursteuerung geht ebenfalls recht flott von der Hand.**
**Allerdings verflog der Reiz des schlichten Spiels bereits zur Blütezeit der Bombermänner im Rekordtempo, und hier ergeht es mir genauso. Zumal sich der simple Ablauf in sämtlichen Leveln auf eine einzige schlichte Erfolgsformel reduzieren lässt: Rennen – Bomben schmeißen – abhauen. Und so was wird selbst dem fanatischsten Straßenkämpfer halt irgendwann mal zu blöd.**

»Ungenügend variiert.«

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# G-TOK

**ENTWICKLER:** Guildhall Leisure **VERTRIEB:** Acid Software **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.guildhallleisure.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

**Miese, gemeingefährliche Aliens haben immer nur eins im Sinn – totale Vernichtung der Menschheit!**

Auf einigen Planeten ist es durchaus kühler. (Alle Bilder Direct 3D, 1024 x 768)

Das ausgesprochen originelle Szenario dient dazu, eine kleine Ballerei in Szene zu setzen, bei der Sie irdische Bauwerke auf einer Reihe Planeten verteidigen müssen. Diese haben übrigens – laut Schachteltext – »unterschiedliche und gegensätzliche Grafiksätze«. Die Außerirdischen schweben dazu über den Gebäuden, Sie schießen Sie ab. So einfach ist das ... Versagen Sie dabei, ist nicht gleich alles verloren, sondern Sie müssen im freien All die Aliens abknallen. Power-ups helfen Ihnen, mit Teleportern springen Sie durch die verschiedenen Sektoren, die Sie bewachen müssen. Die Gegner warten dabei mit zielsuchenden Minen und anderen Unglücksboten auf. Die Tastatursteuerung wird auch nach längerer Beschäftigung mit dem Spiel nicht eingängig, die Grafik fesselt ebenfalls nicht lange an den Bildschirm. **(mash)**



Diese Türme müssen Sie beschützen.







## MARTIN SCHNELLE

**Na ja, was soll man sagen? Eins dieser namenlosen Billig-Produkte eben, mit keinen besonders hervorstechenden Merkmalen. Hmm, die Steuerung fällt da vielleicht drunter, die viele, viele Finger erfordert, will man Fähigkeiten wie den Tarnschild oder den plötzlichen Rückzug aktivieren. Und wer hat sich eigentlich diesen Namen ausgedacht? Keiner kann mir erklären, was ein »G-Tok« ist!**

**»Eins dieser namenlosen Billigprodukte.«**

**Das alles erinnert an Jahrzehnte alte Spiele, zumindest sieht die Optik ganz nett aus, die Sichtweite ist aber katastrophal kurz. Monotone Synthie-Musik zeigt, dass immer die akustische Untermalung eine Rolle spielt, auch im negativen Sinn, wie hier. Es bleibt milde Langeweile.**

VK&K, Frankfurt

BEST OF

HIER KOMMEN NUR

Simulation für Profis

# ATC SIMULATOR

**ENTWICKLER:** Aerosoft **VERTRIEB:** Aerosoft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.atcsimulator.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, Headset



So viele Flieger, und alle wollen gleichzeitig landen.

**Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Vom Boden aus ist der Flugverkehr oft viel interessanter!**

Zumindest stressiger als für manchen Piloten, was wohl jeder Fluglotse bestätigen könnte. Was am Arbeitsplatz für Adrenalinschübe sorgt, könnte doch wohl auch am heimischen PC fesseln – so dachten wohl auch die Entwickler dieser Simulation. Aus dem Monitor wird ein Radarschirm, per Tastatur tippen Sie die Befehlskürzel für die dort auftauchenden Maschinen ein. Wer mag, kann auch ein Headset für Spracheingabe nutzen. Das Programm simuliert 48 amerikanische Anflugkontrollstationen zu verschiedenen Uhrzeiten, in denen Sie sich um die startenden und landenden Maschinen zu kümmern haben. Landende Flugzeuge werden jedoch nur in die Nähe des jeweiligen Flughafens dirigiert und dann fachmännisch dem dortigen Tower übergeben. Alle Flüge werden nicht von einem Zufallsgenerator erzeugt, die Flugpläne stützen sich auf reale Daten. Anfänger sollten Gebiete mit geringem Flugaufkommen wählen, denn sonst wird es am Himmel sehr rasch allzu hektisch und unübersichtlich. **(tw)**



Die Qual der Wahl: 48 Szenarien.

**WERTUNG** ATC SIMULATOR – PC PLAYER – SPIELSPASS **56**

## THOMAS WERNER

**Okay, lieber Leser – wenn Sie diesen Artikel tatsächlich bis hierhin gelesen haben, dann interessieren Sie sich wohl wirklich für Fluglotsen-Simulationen. In diesem Fall kann ich Ihnen den ATC Simulator trotz deutlicher Schwächen wie einer Absturzneigung, der recht unkomfortablen Bedienung und der schlichten Präsentation tatsächlich empfehlen. Für Hobby-Fluglotsen ist dies eben derzeit der beste Kauf. Spielernaturen, die sich nicht in die raue Realität mitsamt ihrer Fachbegriffe einarbeiten möchten, sollten hingegen hiermit gewarnt sein: Der ATC Simulator ist eindeutig etwas für Profis und nichts, was schon beim bloßen Zuschauen Spaß macht. Faszination fürs Thema ist ein Muss!**

»Für Hobby-Fluglotsen.«

INFOGRAMES

DIE BESTEN REIN!

nur DM 29.95* jedes Spiel (außer ANNO 1602: DM 39.95*)

Wer hier rein will, muß zu den Besten gehören. Denn in die BEST OF INFOGRAMES-Range kommen nur echte Top-Titel oder Spiele mit besten Wertungen. Wer drin ist, hat es geschafft. Also keine Zeit verlieren, sondern los – sonst ist Game Over bevor Du angefangen hast.

BEST OF INFOGRAMES ist erhältlich bei

GALERIA KAUFHOF + Horten – Eine Welt voller Ideen

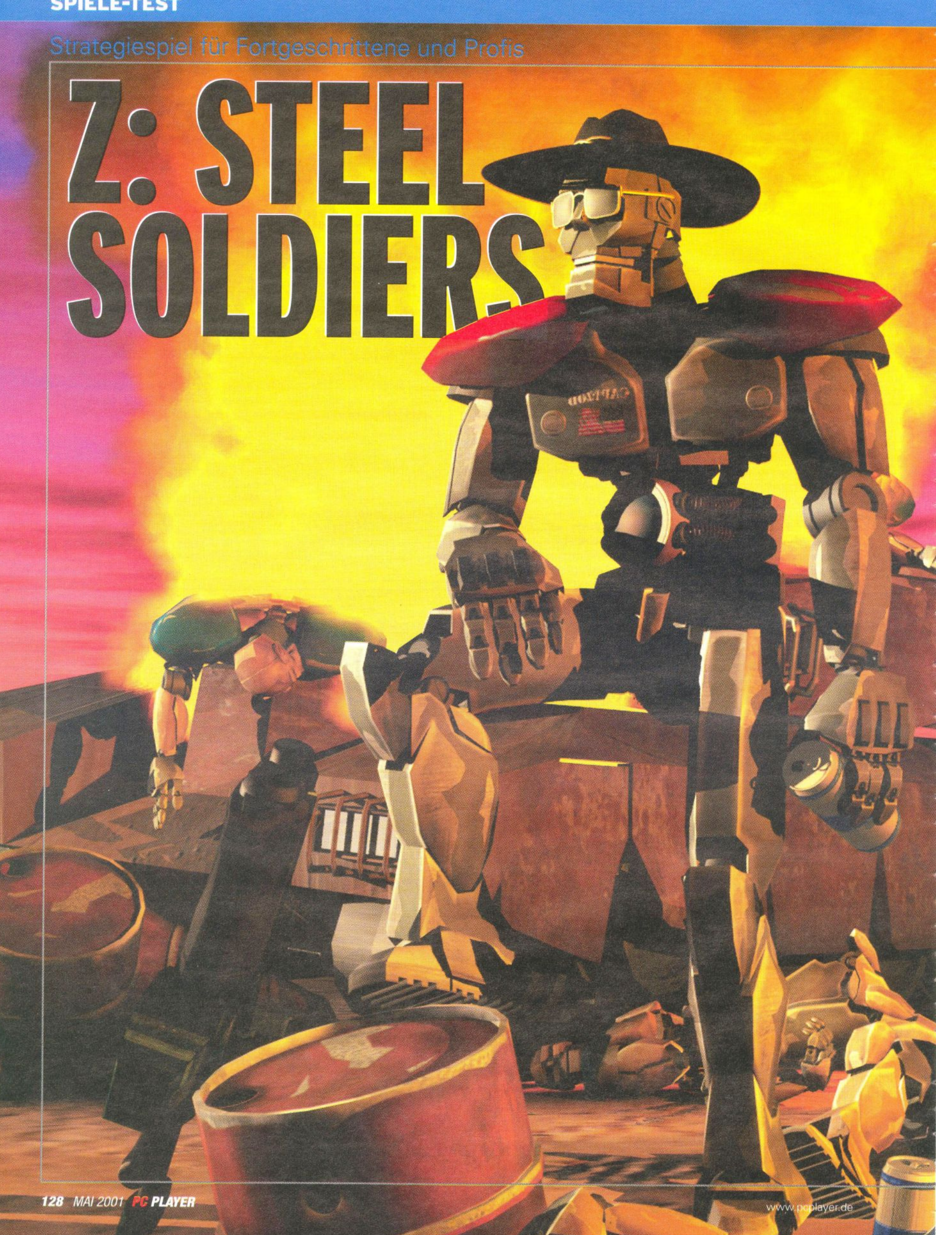
und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

Distributed by INFOGRAMES www.de.infogrames.com

*empf. Verkaufspreis

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# Z: STEEL SOLDIERS



**ENTWICKLER:** The Bitmap Brothers **VERTRIEB:** Big Bang Interactive **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.bitmap-brothers.co.uk **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 64 MByte RAM




# Die Akkus der nikotinsüchtigen Kampfroboter sind wieder aufgeladen. Aber bescheren die coolen Androiden der legendären Designschmiede Bitmap Brothers wirklich das erwartete Comeback?

**Maschinen haben keine Gefühle: Sie verrichten brav ihr Tagewerk, haben manchmal den einen oder anderen Getriebeschaden und sind nach ihrem Ableben leicht ersetzbar.**

Zumindest Letzteres trifft auf die feschen Roboter aus »Z: Steel Soldiers« zu. Wo ansonsten der Verlust eines tapferen Soldaten das Herz jeder Truppe in Stücke reißt, rollt hier aus dem Presswerk in wenigen Sekunden ein passender Ersatz hervor.

Der schnelle Nachschub an Soldaten motivierte die beiden verfeindeten Seiten aus dem ersten Teil »Z« ziemlich lange. Erst nach stolzen 509 Jahren Kampf dachten die »Mega-Com Corporation« und die »Trans-Global Empires« über einen Waffenstillstand nach. Und nach einer solch ausgiebigen Schlacht währte dieser auch recht lange, nämlich ganze neun Monate. Nun bekommen auf dem Planeten Rigal, dem Ort des Geschehens, beide verfeindeten Truppen plötzlich aus unbekannter Quelle Feuersalven vor den Latz geknallt. Jeder gibt natürlich dem anderen die Schuld und so beginnen beide Parteien, ihre Androiden wieder von den Ladestationen zu entfernen.

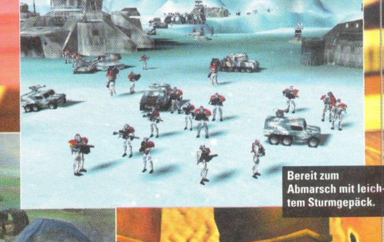
## Dreidimensionaler Durchblick

Wie hat sich die Welt doch in diesen angeblichen neun Monaten verändert. Die pixligen Landschaften von einst wichen relativ ansehnlichen 3D-Welten. Drei verschiedene Klimazonen – starre Eislandschaften, düstere Wüste und feuchte Regenwälder – wollen jetzt erobert werden. Das Geschehen lässt sich dabei selbstverständlich stufenlos drehen und zoomen. So bleibt zwar nicht immer die Übersicht erhalten, dafür aber sind Sie direkter im Geschehen. Abstriche gibt es allerdings bei den Zwischensequenzen: Die schönen Render-Szenen von einst wichen mäßig animierten Zeichentrickfilmchen.

In der Regel starten Sie jeden Level mit einer kleinen Truppe von Kampf- und Konstruktionsrobotern. Herzstück ist Ihre Basis, in der Sie nebenbei auch die besagten Androiden produzieren. Ihr Einflussgebiet ist zunächst begrenzt und durch ein rot-markiertes Territorium definiert. Dort dürfen Sie nach Herzenslust und ganz nach finanziellem →

## FAKTEN

- 30 Karten
- 3 unterschiedliche Territorien
- Verschiedene Fahrzeuge (Hubschrauber, Panzer, Jeeps ...)
- Automatische Verteidigungsanlagen
- Territoriale Eroberung als ausschlaggebendes Strategie-Element



Bereit zum Abmarsch mit leichtem Sturmgepäck.

Sturmangriff auf eine Dschungelbasis – da wackeln die Palmen.

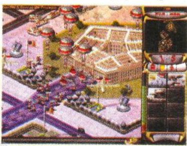
# Z: Steel Soldiers

## Z: STEEL SOLDIERS IM VERGLEICH

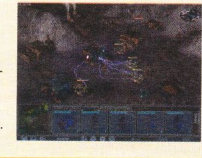
**Black & White (Spielspaß 93; Test in 4/2001)**
Keine Frage: Peter Moulyneux' Strategie-Meisterwerk glänzt mit optischen und inhaltlichen Raffinessen wie zurzeit kein anderes Spiel. Als göttliches Wesen sind Sie für das Wohlsein eines Inselvolkes zuständig und müssen nebenbei eine Kreatur großziehen, die als Ihr Stellvertreter fungiert.



**Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 (Spielspaß 85; Test in 11/2000)**
In einer fiktiven Vergangenheit kämpfen Sie in der Rolle der Sowjets gegen ein Nazi-Regime. Wie auch in »Z«, so tritt dabei der Aufbau zu Gunsten der Kämpfe in den Hintergrund. Obwohl das Spielprinzip nichts wirklich Neues bietet, macht »Alarmstufe Rot 2« dank ausgefeilter Gegner-KI und interessanter Geschichte jede Menge Spaß.



**Earth 2150: The Moon Project (Spielspaß 80; Test in 11/2000)**
Auf dem Mond bastelt eine machtgierige Organisation an einer Superwaffe. Als Friedensschützer oder Möchtegern-Welteroberer errichten Sie sich auf dem Erdsatelliten in düsterer 3D-Grafik Ihre Basis. Zahlreiche unterschiedliche Fahrzeuge und Tunnelbau ermöglichen viele taktische Möglichkeiten.



**Z: Steel Soldiers (Spielspaß 78; Test in 5/2001)**
Von der Masse der gängigen Echtzeit-Strategiespiele hebt sich Z: Steel Soldiers durch die schrittweise Gebietseroberung ab. Je mehr Territorien Sie besitzen, desto schneller wächst Ihr finanzieller Spielraum. Geschmackssache bleibt allerdings die 3D-Grafik. Auch der Aufbauaspekt kommt wohl für einige Spieler zu wenig zum Tragen.



**America: No Peace beyond the Line (Spielspaß 75; Test in 2/2001)**
Statt Roboter sind hier Cowboys und Indianer die Akteure in einem Wilder-Westen-Strategiespiel. Als Rothaut oder europäischer Emigrant setzen Sie Ihre speziellen Talente ein, um den Gegner zu vertreiben. Von der Optik her ist America deutlich von Microsofts »Age of Empires« inspiriert worden.



**Three Kingdoms: Fate of the Dragon (Spielspaß 69; Test in 5/2001)**
Noch ein Age-of-Empires-Klon. Diesmal gehen Sie im alten China mit Schwert und Bogen gegen Ihre Feinde vor. Wie auch in America erweckt das andere Spielszenario Interesse, schafft es aber auf Grund des umständlichen Spielverlaufs nicht, Microsofts Strategie-Referenz das Wasser zu reichen.





O mein stilles Ta: Artillerie-Angriff von einer Anhöhe aus.

Nur mit gut ausgebauten Basen wird der Sieg möglich.

→ Spielraum Ihre Gebäude, wie beispielsweise Roboter- und Fahrzeugfabriken oder auch Verteidigungsanlagen errichten. Bald werden Sie im Zuge dessen aber unter Platzmangel leiden. Kein Problem: Sie schicken einfach Ihre Truppen in ein leeres oder verfeindetes Territorium zu einer sich drehenden Säule – im Spiel einfach Flagge genannt. Sobald die mechanischen Jungs dort angekommen sind und ein eventueller Gegner Sie in Ruhe lässt, nehmen Flagge und Gebietsmarkierung Ihre Spielfarbe an und Sie dürfen sich weiter ausbreiten. Der Besitz von Territorien ist der notwendige Schlüssel zum Erfolg. Denn Ihre Ländereien bescheren Ihnen in jeder Minute eine bestimmte Summe an Credits – quasi virtuelle Steuereinnahmen. Mit diesen investieren Sie in neue Fabriken und Soldaten, die dann weiter ins Feindes-

## THOMAS WERNER

Soviel Wasser auch immer die Themse herabfließen mag, die Bitmap Brother scheinen nicht aus ihren alten Fehlern zu lernen. Am coolsten wirken die abgedrehten Roboter nach wie vor als Artwork. Im Spiel kommen die Blechgesellen kaum positiv rüber, zumal sie im Vergleich zu den Gebäuden und Fahrzeugen wie leicht zu übersehende Zwerge wirken. Auch die aus dem ersten Teil wiederverwertete Idee mit der Eroberung verschiedener Gebiete wirkt heute nur noch mäßig originell. Dreidimensionale Grafik haben Strategen ebenfalls schon zu Gesicht bekommen, sie ist zudem noch nicht einmal überdurchschnittlich hübsch. Einen Orden hätten die Londoner Jungs verdient, wenn die typischen 3D-Orientierungsprobleme von ihnen gelöst worden wären, doch auch hier ist alles wie bei fast sämtlichen anderen Titeln. Immerhin – die Bedienung ist leicht zu erlernen, die Spielidee verständlich, da ist zumindest eine Frustfalle entschärft. Ansonsten ist »Z: Steel Soldiers« leider eher etwas für Hardcore-Spieler, die auch ohne vernünftige Geschichte und Atmosphäre leicht steril wirkende Karten erobern wollen. Alles in allem: zuviel Mittelmaß, zu wenig Neues. Schade!

**»Nicht aus den alten Fehlern gelernt.«**

## SO SPIELT SICH Z: STEEL SOLDIERS

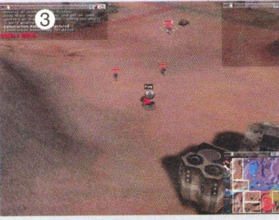
**Der Feind hat sich in diesem Level ganz schön breit gemacht und beherrscht schon zu Beginn des Spiels den größten Teil der Karte. Ihre undankbare Aufgabe: Vernichten Sie den Gegner und erobern Sie seine Flaggen.**



Ganz so schlecht sieht es nicht aus: Sie besitzen bereits eine kleine Kampftruppe und eine Roboterfabrik. Doch Ihre finanziellen Mittel sind auf Grund weniger eigener Gebiete recht mager.



Sie machen aber das Beste draus: Geben Sie in der Roboterfabrik so viele Einheiten in Auftrag, wie Ihr Budget zulässt.



In nächster Nähe entdecken Sie ein unbesiedeltes Territorium. Sie reißen es sich natürlich gleich unter den Nagel und erobern nebenbei die zugehörige Roboterfabrik. Und mit den zusätzlichen Credits ist auch die eine oder andere Einheit mehr drin.



Ihre Basis verfügt bereits über eine ausgeprägte Infrastruktur. Leider können Sie noch keine Einheiten produzieren, um Brücken oder Gebäude zu erobern. Da hilft nur nackte Gewalt: Sie zerstören einfach die feindlichen Gebäude.



Ebenso gehen Sie mit dieser Roboterfabrik vor: Denn falls der Gegner die Fahne zurückerobert, kann er mit dem Trümmerhaufen nichts mehr anfangen.



Während Ihrer Exkursionen war der Feind nicht untätig und ist in Ihr Gebiet eingedrungen. Keine Sorge: Die installierten Selbstschussanlangen Ihrer Konstruktionsroboter bereiten der schmächtigen Invasion ein schnelles Ende.



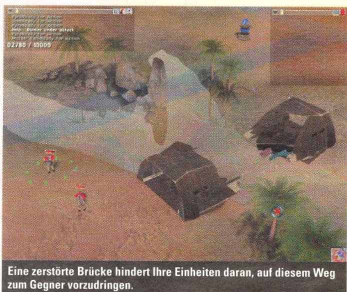
Uns ergeht es auch nicht viel besser: Als wir unserem Nachbarn einen Besuch abstatten wollen, geraten wir in einen Hinterhalt, der mit uns kurzen Prozess macht.



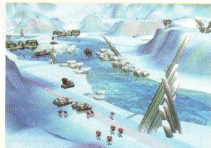
Wenigstens wissen wir jetzt, dass der Gegner gut gerüstet ist. Jetzt heißt es eifrig Einheiten produzieren und hoffen, dass unsere Verteidigungsbarrieren dem Feind so lange standhalten, bis unsere Truppe wieder eine annehmbare Stärke besitzt.

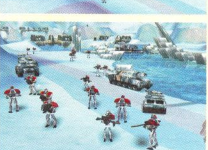
# Z: Steel Soldiers


Kabumm – die Bitmap Borthers lieben Explosionen.


Eine zerstörte Brücke hindert Ihre Einheiten daran, auf diesem Weg zum Gegner vorzudringen.


Hinterhalt im Palmenwald: Das wird Naturschützern gar nicht gefallen.




Patrouille am Eisfluss; mal von oben, mal aus der Nähe.

»Vom Missionsdesign her gibt es die bewährten Aufgaben.«

→land vordringen. Ausschlaggebend für die Höhe der zu erwartenden Einnahmen ist dabei immer die Zahl, die an der Fahne des Gebiets angezeigt wird.

### Erobere die Fahne

Der Gegner schläft selbstverständlich nicht und lässt sich seine eigenen Gebiete nicht so ohne weiteres abschwatzen. Im Gegenteil, er übernimmt gerne selbst die Offensive und reißt sich sehr schnell Ihre gewonnenen Territorien unter den Nagel. Deshalb fahren Sie nicht schlecht, wenn Sie die eroberte Flagge beispielsweise mit Selbstschussanlagen absichern. Haben Sie ein Gebiet mit feindlichen Bauwerken erobert, gehen diese nicht gleich automatisch in Ihr Eigentum über. Flinke Entscheidungen sind dann zu treffen: Wenn Sie zum Beispiel damit rechnen, dass der Feind schnell anrückt, zerstören Sie schleunigst die Gebäude. Haben Sie etwas mehr Zeit, setzen Sie Ihre Konstruktions-Einheiten ein, die nach einer Weile alle Bauwerke für Sie zugänglich machen. Anschließend nutzen Sie die Gebäude entweder für Ihre eigenen Zwecke oder »verwandeln« sie in eine beträchtliche Summe Credits.

Der Computergegner erweist sich rasch als sehr angriffslustig. Schon nach kurzer Zeit hat er es auf Ihre Stammgebiete abgesehen, so dass Sie sich möglichst schnell verbarrikadieren sollten. Klug ist es, schon zu Beginn gezielt in die Offensive zu gehen. Das heißt im Klartext: Sie suchen sich möglichst karg bevölkerte Gebiete und reißen sich die unter den Nagel.

Dummerweise ist die Präsenz des Feindes erst im Gebiet selbst ersichtlich, ansonsten sehen Sie nur eine leere Landschaft und gegebenenfalls bekannte Gebäude. Im schlimmsten Falle erkunden Sie zunächst die nähere Umgebung und spielen anschließend die Karte noch mal.

Vom Missionsdesign her gibt es die bewährten Aufgaben: Meist müssen Sie den Gegner ausschalten, manchmal gesellt sich auch die eine oder andere Eskortierungsmission hinzu. Dabei helfen Ihnen auf der Spielkarte verstreute Bunker, in denen Sie die entsprechende Person verstecken und sie somit aus dem Kugelhagel fernhalten.

Die 30 Missionen besitzen auf Grund der aggressiven Computer-KI einen recht hohen Schwierigkeitsgrad, so dass Anfänger in den ersten Level schnell die Flinte ins Korn werfen. **(dk)**

## DAMIAN KNAUS

**Das Wiedersehen mit den patriotischen und sehr menschlich wirkenden Robotern aus »Z« bereitet mir gemischte Gefühle. Der Vorgänger war eigentlich nicht großartig interessant, erweckte aber durch seine gut gemachten Rendersequenzen Aufsehen. Die Eroberung von Territorien oder Flaggen war damals wie heute reine Geschmackssache. Das im Prinzip interessante strategische Element kann für Sie schnell zum Desaster werden. Der Feind kommt rasch von fast allen Seiten und vergrößert schnell sein Territorium. Und sobald sein Gebiet groß genug ist, hagelt es bei ihm Credits, während Ihr Gehalt nur vor sich hindümpelt. Das neue Z ist sicherlich nichts für Anfänger: Die fortgeschrittenen Strategen, die gerne schnell in die Offensive gehen und über die etwas karge 3D-Landschaft hinwegsehen, werden mit den Steel Soldiers aber eine knifflige Herausforderung finden.**

»Herausforderung für fortgeschrittene Strategen.«

## WERTUNG Z: STEEL SOLDIERS

▲ PRO
- INTERESSANTE GEBIETS-EROBERUNG ...
- ... DIE NEUE TAKTIKEN ERFORDERT

▼ CONTRA
- RECHT SCHWIERIG
- KARGE LANDSCHAFTEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 60 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

PC PLAYER SPIELSPASS **78**

Strategiespiel für Fortgeschrittene

# CULTURES - DIE RACHE DES REGENGOTTES

**ENTWICKLER:** Funatics Development **VERTRIEB:** THQ **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.cultures.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM




## Neue Missionen ahoi! Mit dieser Zusatz-CD können Sie Ihre drolligen Wikinger erneut in fremden Landen siedeln lassen.

**Die Welt könnte so schön sein: Die verschiedenen Teile der Sonnenscheibe sind wieder beisammen, die Wikinger konnten unbeschadet zu ihren Familien zurückkehren und kuscheln sich bei Schnee und Eis aneinander.**

Doch fünf Jahre nach Rückkehr aus Vinland steht plötzlich unerwartet Besuch vor der Tür. Insgeheim befürchten die Recken eine Invasion feindseliger Mayas, stattdessen bitten bloß erschöpfte Gelbmesser-Indianer um Hilfe für ihren Stamm vor einem unheimlichen Feind. Keine Frage, diesen einst so gastfreundlichen Bewohnern der Neuen Welt muss geholfen werden. Deshalb machen sich die Wikinger erneut bereit für die große Überfahrt zum fremden Kontinent.

In den sieben neuen Missionen der Kampagne siedeln und wuseln Sie wie gewohnt, um schließlich das Geheimnis um den rätselhaften Gegner zu lösen. Zehn Mehrspieler-Karten sowie sieben Solo-Karten gibt es obendrein. Zusätzlich sind ein »Cultures«-Bildschirmschoner, ein einfach gestricktes »Cultures – The Beginning«-Minispiel sowie ein Homepagekit auf der CD enthalten.

Interessant ist das Söldnersystem, durch das Sie von befreundeten Indianerstämmen Kämpfer abwerben können und so schnell die Kampfkraft steigern. Zur Auswahl stehen Bogenschützen und Axtkämpfer, die sich nach der Entrichtung des Tributs vor dem Hauptquartier Ihres Wikingerdorfes herumtreiben.


Anfangs befinden Sie sich in der eisigen Heimat und bereiten die Überfahrt vor.


Auch vor der Rache des Regengottes hilft nur: siedeln, siedeln, siedeln.

»Cultures – Die Rache des Regengottes« gibt es in zwei Varianten: als Zusatz-CD für rund 30 Mark sowie zusammen mit dem Vollprogramm »Die Entdeckung Vinlands« für etwa 70 Mark. **(tw)**


Ein kleiner Kampf um die nahrungsliefernden Beerensträucher.

## FAKTEN

- Neue Kampagne mit 7 Missionen
- Zehn neue Mehrspieler-Karten
- Sieben Solospieler-Karten
- Söldner anheuern
- Mit Mini-Spiel und Bildschirmschoner

## THOMAS WERNER

**Entwarnung für alle Cultures-Fans, die nur noch diesen Testbericht abgewartet haben, um in den nächsten Laden zu rennen: Sie haben grünes Licht für einen Kauf, denn die neue Kampagne spielt sich ganz famos. Okay, erwarten Sie keine Innovationen, doch angesichts von sieben neuen Missionen sowie frischen Solo- und Mehrspieler-Karten stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis durchaus. Dank der Söldner kommt eine neue Dimension ins Spiel und über den beigefügten Bildschirmschoner sowie das simple Minispiel wird als Zugabe auch niemand meckern. Diese Zusatz-CD lässt jedenfalls auf ein nettes Cultures 2 hoffen – möglichst mit mehr Innovationen, als bloß einem »Siedler«-Zoom ... Warten wir's ab!**

**»Grünes Licht für Cultures-Fans.«**

## WERTUNG CULTURES

**▲ PRO**
- SOLIDE KAMPAGNE
- SÖLDNERSYSTEM
- GUTES PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS

**▼ CONTRA**
- NICHTS FÜR WUSEL-HASSER

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | 80 |

PC PLAYER SPIELSPASS **78**

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# SUMMONER

**ENTWICKLER:** Volition **VERTRIEB:** THQ **TESTVERSION:** US-Importversion 1.10 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 4 (Internet, Netzwerk) **INTERNET:** www.summoner.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/400, 32 MByte RAM, 8-MByte-3D-Grafikkarte. **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32-MByte-3D-Grafikkarte **3D-KARTEN:** Direct3D, Glide

**Wir wollen's ja nicht beschwören, aber was tun gegen AD&D-Frühjahrsmüdigkeit? Erschlaffende Helden schnuppern am erfrischenden Rollenspiel-Debüt der »Descent«-Macher.**




»Minotaurus nach Art des Hauses? Kommt sofort!« – Joseph beschwört einen Aushilfs-Prügelknaben, um mit dem apokalyptischen Dressurreiter fertig zu werden. (800 x 600, Direct3D)

Beim Herumlaufen kann die beschriftbare Automap in der linken Bildschirmhälfte eingeblendet werden.

**Sei es der dritte Mann zum Skat oder das fünfte Party-Mitglied zum Monster vertrimmen: Joseph der Beschwörer behebt alle Personal-Notstände.**

Die verbesserte Umsetzung des PS2-Rollenspiels »Summoner« verspricht frische Fantasy mit vier interessanten Charakteren. Jungbauer Joseph ist zum Summoner (Beschwörer) geboren, ob ihm das nun passt oder nicht. Durch Einsatz von magischen Ringen zaubert er jeweils eines von 15 Monstern herbei, das sich wie ein fünftes Rad am Party-Wagen einsetzen lässt. Diebin Flece hat weit reichende Unterwelt-Kontakte und erfüllt alle Tugenden Ihres Berufsstandes – vom Geschleiche bis zum Schlösser knacken. Klosterfrau Rosalind übernimmt den Part der Magierin vom Dienst, die aus sicherer Entfernung Angriffszauber spuckt und lädierte Kollegen heilt. Als letztes Team-Mitglied gesellt sich Krieger Jekhar dazu, der zwar einen Hass auf Joseph hat, aber gemeinsamen Gegner zuverlässig die Birne einschlägt.

## Charakterlich einwandfrei

In den ersten Missionen steht die Entfaltung der Hintergrundstory im Mittelpunkt. Josephs Mentor Yago kennt sich aus: Er schickt unseren Helden in der Weltgeschichte herum, um alle vier Summoner-Ringe zu bergen und den branchenüblichen Oberbösewicht zu bekämpfen. Die satte Hintergrundstory hat epischen Anspruch und füllt viele Dialoge. Ob man allen Detailergüssen bis zur letzten Nebensatz-Info folgt, ist aber fraglich. Wir haben uns öfters ungeduldig in »Meinetwegen, her mit der Quest«-Manier durchgeklickt. Ein Missions-Logbuch hält fest, was Sie wo machen sollen (und unterscheidet dankenswerterweise zwischen Hauptstory-Aufträgen und optionalen Nebenjobs). Wichtige Handlungsfortschritte werden durch Zwischensequenzen belohnt.

## Wo bin ich? Wo muss ich hin?

Sie steuern jeweils eine beliebige Spielfigur durch die 3D-Spielwelt, der Rest läuft automatisch hinterher.

**FAKTEN**

- Mit 4 Ringen 15 Begleit-Monster beschwören
- 28 Talentwerte
- 28 Zaubersprüche
- Besser als die PS2-Version

**»Das Kampfsystem ist ungewöhnlich, unkompliziert und beileibe nicht uncool.«**




Klassische Pärchenbildung im Helden-Quartett. Die harten Jungs kloppen an der Front, Diebin und Zauberin steuern aus sicherer Entfernung Pfeile und Magieblitze bei.

## MEIN ERSTES MONSTER



Der erste Summoner-Ring steckt an Josephs Finger. Für zehn Aktionspunkte kann er mit der Beschwörerei loslegen.



Blitz! Kazong! Jeder der 15 Weggefährten wird mit einer anderen Animation in die Sphäre der Spielwelt zitiert.



Nach einigen Sekunden ist das rosarote Blackfire-Element fertig gebacken und kann auf Gegner gehetzt werden.

Bei einigen Rätseln ist das Aufteilen der Truppe erforderlich: Durch Klick auf das »Solo«-Knöpfchen wird die Anhänglichkeit vorübergehend deaktiviert, und jede Spielfigur kann alleine spazieren gehen. In einigen Levels wird die Party auch gewaltsam getrennt und Sie müssen den nächsten Abschnitt mit nur einem Charakter bewältigen.

Fröhlich zoomt man rein und raus, doch der Neigungswinkel der Kamera ist nicht immer der übersichtlichste. Selbst auf Oberklasse-Systemen wird der Weitblick zudem von Nebelschlieren beeinträchtigt. Manchmal ist es nur der beschriftbaren Automap zu verdanken, dass man sich nicht im größeren Ausmaße verfranst. Vor allem in den verschiedenen Zonen der Großstadt Lenele ist es mühsam, von Punkt A nach Punkt B zu kommen.

### Heldenwechsel in der Schlacht

Das Kampfsystem ist ungewöhnlich, unkompliziert und nicht uncool. Prinzipiell wird in Echtzeit gehauen, aber das Geschehen lässt sich jederzeit zwecks geruhsamer Befehlserteilung einfrieren. Sie wechseln bei der direkten Steuerung beliebig zwischen vier Helden plus beschworenem Monster. Der Rest der Party folgt in der Zwischenzeit dem Verhaltensmuster, dass Sie im Charakter-Bildschirm festgelegt haben (etwa Nahkampf, Distanzattacken oder Zaubersprüche).

### Monstern auf die Ketten gehen

Mit dem direkt gesteuerten Kämpfer versuchen Sie, eine Angriffskette aufzubauen. Sobald ein graues Kettensymbol über dem Helden-Haupt erscheint, klicken Sie sofort die rechte Maustaste. Waren Sie schnell genug, springt ein Zusatzangriff heraus, der magische Nebenwirkungen haben kann. Sie reihen eine Kettenattacke an die andere, bis das Timing einmal missglückt (und der arme Gegner endlich mal wieder an die Reihe kommt). Um gezielt bestimmte Zusatzangriffe auszulösen, können Sie auch vier Tasten auf dem Keyboard bedienen. Wer auf diese belebende Geschicklichkeits-Prise verzichten will, überlässt dem Computer die Kettenknüpferei (... der sich dabei aber nicht sonderlich brillant anstellt). Generell gelingen solche Kombis am besten mit schnellen, leichten Waffen. Bei schwerem Kriegsgerät klicken Sie sich einen →




Joseph fällt Fleces Angreifer in den Rücken und wird dabei vom beschworenen Nebel-Element (links) unterstützt.



Reiter sind gefährliche Gegner.

# Summoner

## PLATTEN-FÜLLER

Brauchen Sie noch einen Beweis für die These, dass die Festplatten-Hersteller konspirative Absprachen mit der Spieleindustrie treffen? Summoner hat einen gewaltigen Speicherplatz-Appetit: Schon die »kleine« Installation schlägt mit kräftigen 800 MByte zu Buche. Wirklich flotte Level-Nachladezeiten winken natürlich nur bei der 1,4-Giga-Vollinstallation. Burp!

→ Bruch, den mit Vorschlaghammer und Konsorten ist der Reaktionszeit-Spielraum erheblich kürzer.

### Man lernt nie aus

Die langfristige Charakter-Entwicklung ist eine halblineare Angelegenheit. Bei jedem erreichten Level verteilen Sie ein paar zusätzliche Talentpunkte. Wer ab wann welche Fachgebiete lernen kann, ist aber fest vorgegeben. Josephs Beschwörungsresultate werden allmählich immer eindrucksvoller: Getragene Summoner-Ringe gewinnen Erfahrungspunkte und gebären in der Folge mehr und stärkere Monstersorten.

Sie dürfen fast jederzeit speichern. Nur in einigen Level-Abschnitten und mitten im Kampf wird Save-Enthaltsamkeit gefordert. Zu den Verbesserungen gegenüber der PlayStation-2-Vorlage gehört neben schärferer Grafik (bis zu 1024 mal 768 Pixel) und übersichtlicherer Automap der neue Multiplayer-Modus. Bis zu vier Spieler kämpfen sich zusammen durch alle Missionen der Hauptstory. **(hl)**



»... und ich sag' Dir, wie hätten die letzte Ausfahrt nehmen sollen«: Auf der Spielwelt-Karte weisen Pfeilchen den Weg.

## HEINRICH LENHARDT

**Summoner macht Spaß. Klar, die Kämpfe haben nicht so viel taktische Ballaststoffe wie »Baldur's Gate 2« und die 3D-Engine kann es nicht mit dem schönen »Vampire« aufnehmen. Die Kamera schwenkt manchmal etwas unbeholfen herum und es wird viel gelaufen: Bis ich in der weitläufigen Hauptstadt mal einen Rüstungsladen gefunden habe, bin ich alt und grau. Aber trotz aller Umständlichkeiten springt der Spielwitz-Funke über. Die Talententwicklung ist fesselnd, Kettenattacken und abwechslungsreiche Beschwör-Helfer bringen Abwechslung in die Schlachten. Summoner spielt sich anders als das Gros der anderen PC-Genrevertreter – und das ist durchaus als Kompliment zu verstehen. Gut beschwört ist eben doch halb gewonnen.**

**»Gut beschwört ist halb gewonnen.«**

## WERTUNG SUMMONER

**▲ PRO**
- ORIGINELLE KAMPF- UND BESCHWÖRUNGSIDEEN
- REIZVOLLE CHARAKTERE
- VIEL STORYUNTERBAU

**▼ CONTRA**
- DUSSELIGE MONSTER
- REICHLICH RUMGELAUFE

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 60 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 60 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

PC PLAYER SPIELSPASS **76**

## Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# TREAD MARKS

**ENTWICKLER:** Longbow Digital Arts **VERTRIEB:** AAAGame **TEST-VERSION:** Verkaufsversion 1.5 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 26 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.aaagame.com, www.treadmarks.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Ü-hü-ber Stock und Stein, so soll es sein ... lustige Panzerfahrten im Gelände! (Alle Bilder OpenGL, 1024x768)

**Frieden schaffen mit vielen Waffen! So sieht's aus bei »Treadmarks«, einer Kombination aus Rennspiel und Panzeraction.**

Mit einem von 20 verschiedenen Tanks fahren Sie hier um die Wette, einmal nur, um die über 50 verschiedenen Strecken auszuprobieren, dann im Leiter-Modus, bei dem Sie sich gegen 99 KI-Fahrer behaupten müssen. Die Rennen gibt es in zwei Geschmacksrichtungen: Einmal sind die Kettenfahrzeuge unzerstörbar und behindern sich nur durch das Feuer, in der zweiten Variante gibt es ein Schadensmodell, bei dem Sie Ihre Konkurrenten regelrecht aus dem Feld pusten können. Im Feld funktioniert das folgendermaßen: Zwei Pfosten markieren Tore, durch die Sie fahren müssen, wobei Sie sich völlig frei bewegen und so beispielsweise Mitfahrern hinter Hügeln auflauern. Ein Rennen dauert zwei Runden, dann wird der Sieger gekürt. Unterwegs liegen eine Menge Waffen herum wie zielsuchende Raketen, Flammenwerfer, Laserkanonen oder Minen. So oder so explodiert so manches, bevor Sie im Ziel ankommen. **(mash)**


Auch einige futuristische Kettenrassler stehen zur Auswahl.



**WERTUNG** TREAD MARKS PC PLAYER SPIELSPASS **50**

## MARTIN SCHNELLE

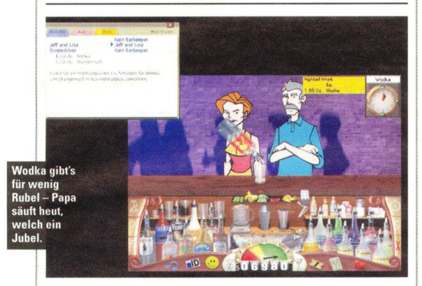
**Die Idee, Panzer gegeneinander Wettrennen fahren zu lassen, ist zwar nicht ganz neu, aber wurde hier konsequent umgesetzt. Die Steuerung gestaltet sich etwas komplizierter, da die Panzer ein unheimliches Trägheitsmoment haben und sekundenlang durch die Luft fliegen. Mit der Maus lässt sich der Turm zumindest separat kontrollieren. Auch die automatische Suche nach laufenden Spielen im Netz hat uns gefallen (und das sind übrigens gar nicht so wenige). Für eine nette Ballerei zwischendurch gar nicht so schlecht, in die Spiele-Oberliga stoßen die Kettenspuren aber nicht vor. Dazu sind Präsentation und Kontrolle einfach nicht gut genug.**

**»Konsequent umgesetzt.«**

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

# ON THE ROCKS

**ENTWICKLER:** Monte Cristo **VERTRIEB:** Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.cocktaildreams.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 128 MByte RAM



Wodka gibt's für wenig Rubel – Papa säuft heut, welch ein Jubel.

**Haben wir nicht alle schon bei dieser oder jener Gelegenheit die flinken Barmixer mit ihren Schüttelbechern bewundert, wie sie dies und das und jenes zu einem umwerfenden Longdrink mixen?**

Nun, der rätselhafte Umstand, weshalb die meisten von den Burschen männlichen Geschlechts sind, bleibt nach wie vor ein Geheimnis, ansonsten aber können Sie mit »On the Rocks« Ihre Nase tief in das Berufsbild stoßen. Vor Ihnen steht die Theke (links die harten Sachen, rechts die Säfte und Liköre) und noch weiter vor Ihnen tummeln sich die seltsamsten Gäste, deren Wünschen Sie zu folgen haben – Ausweiskontrolle und Rausschmiss inklusive.

Für alle, die Cocktails nur vom Hörentrinken kennen, gibt's ein praktisches Rezeptbuch, dessen Instruktionen man prima folgen kann. Der Sinn der Veranstaltung liegt darin, möglichst viel Trinkgeld zu kassieren. Je höher der Level, desto mehr ist erforderlich, und umso komplizierter werden auch die verlangten Drinks. Wer da erst mal üben möchte, kann das in einem Sonder-Modus tun. Extra gute Leistungen werden mit einer Bonusrunde belohnt.

Ach ja, bemerkenswert ist auch noch, dass Sie On the Rocks direkt von CD spielen können. Zum Speichern legt das Spiel dann innerhalb des Windows-Verzeichnisses eine Extra-Schublade mit dem beziehungsreichen Namen »Happyhr« an. Die CD kommt übrigens als Hybrid daher, läuft also auch auf Macs. **(jn)**




## JOE NETTELBECK

**Okay, das Spiel ist immerhin mal originell – und für eine Stunde oder so macht es auch durchaus Spaß. Dann aber wird's rasant langweilig, weil Sie letzten Endes stets dasselbe tun. Eigentlich geht es hier nämlich nur ums Auswendiglernen – den Standort der Flaschen zunächst, und in der Folge auch die Rezepte an sich. Als Partygag oder für Cocktail-Fetischisten mag On the Rocks durchgehen, aber Normalspieler sollten trotz des klar im Low-Budget-Sektor angesiedelten Preises Vorsicht walten lassen. Das Beste am Spiel sind noch die coole Musik und die etwa 100 Rezepte ...**

**»Originell, aber nicht tragfähig.«**






Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# ORIGINAL WAR

**ENTWICKLER:** Altar interactive **VERTRIEB:** Virgin **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Englisch (deutsche Version geplant) **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.original-war.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium 1 GHz, 128 MByte RAM

## Alarmstufe Rot ist Ihnen zu simpel und Jagged Alliance zu kompliziert? Dann sollten Sie diesem außergewöhnlichen Strategiespiel mal eine Chance geben.




Ganz locker schmettert die amerikanische Basis den Angriff der Kommunisten ab. (Alle Bilder 1024 x 768)

**FAKTEN**

- Urwelt-Szenario
- Zwei Kampagnen mit etwa 40 Missionen
- Gehaltvolle Hintergrundstory
- Viele Mini-Aufgaben in jeder Mission
- Rollenspiel-Elemente
- Basen- und Fahrzeugbau
- 3 Bildauflösungen (640 mal 480, 800 mal 600 und 1024 mal 768 Bildpunkte)
- Soldaten mit vielen Spezialfähigkeiten
- Forschung
- 10 Mehrspieler-Karten

**Ja, ja, die Russen. Die haben sich ihren schlechten Ruf bereits zu Zeiten des Kalten Krieges redlich erworben. Und wenn man sich die Story dieses Spiels zu Gemüte führt, dann scheint sich daran bis zum heutigen Tag nicht viel geändert zu haben.**

Im bislang aufwändigsten Werk der – eigentlich auf Brettspiele abonnierten -tschechischen Entwickler Altar interactive übernehmen die Sowjets also mal wieder die Rolle der humorlosen Militaristen. In der futuristisch angehauchten Story existiert die Sowjetunion noch und liefert sich mit den Amerikanern einen Kampf um das seltene Erz Siberite. Das ist deshalb so kostbar, weil es zum Antrieb von Zeitmaschinen benötigt wird. Nur ist dieses Mineral leider ausschließlich in Sibirien zu finden. Also schicken die US-Boys einen militärischen Elitetrupp zurück in die Vergangenheit. Dort sollen die Soldaten die Erze ausfindig machen und für die Amerikaner sichern. Dass die Russen den gleichen Einfall haben, versteht sich von selbst. Und so kommt, was kommen musste: Mehr als zwei Millionen Jahre vor unserer Zeit bekriegen sich amerikanische und sowjetrussische Stoßtrupps.

Für jede Seite steht dabei eine ausführliche und mit einem kleinen Missionsbaum ausgestattete Kampagne Byte bei Fuß. Und damit die Sache nicht zu übersichtlich wird, mischen auch noch arabische Terroristen kräftig mit, während den Neandertalern, Urweltvögeln und Säbelzahntigern nur eine bescheidene Nebenrolle zufiel. Bei vergleichbaren Spielen dient bekanntlich die Story nur als fadenscheinige Rechtfertigung für kommende Gemetzel, hier dagegen verhält es sich etwas anders: Innerhalb der Missionen wird der Erzählfaden ständig fortgesponnen, zahlreiche überraschende Wendungen sorgen dafür, dass sich die Auftragsziele innerhalb einer Mission verändern oder gar vervielfachen.



Die Russen verfügen zwar über eine eigene Befehlskonsole, die Gebäude sind aber exakt die gleichen.

### Jedermann ein Wichtigmann

Hauptsächlich müssen Sie Ihre jeweilige Hauptfigur beschützen, die bei jedem Einsatz dabei ist. Auf amerikanischer Seite wäre das ein gewisser Sergeant Macmillan, bei der russischen Kampagne kämpfen Sie mit dem Mechaniker Yuri Ivanowich. In jederzeit pausierbarer Echtzeit scheuchen Sie Ihren Helden zunächst alleine durch die mit Kriegsnebeln verhüllte Landschaft. Nach und nach schließen sich ihm jedoch weitere Kameraden an, so dass Sie später – je nach Mission – weit mehr als 20 Kämpfer kontrollieren. Während die Hauptperson auf

> »In fast jeder Mission gibt's eine ganze Reihe Mini-Aufträge.«

jeden Fall überleben muss, dürfen Sie die anderen Leute notfalls auch verheizen. Dann stehen diese jedoch in nachfolgenden Missionen nicht mehr zur Verfügung, was die ohnehin nicht eben leichten Aufgaben unnötig erschwert. Jedes Teammitglied ist nämlich ein echter Spezialist und verfügt über vier steigerungsfähige Eigenschaften in den Berufen Soldat, Wissenschaftler, Mechaniker und Ingenieur.

### Umschulungen

Wichtig ist, dass ein Berufswechsel nur in speziellen Gebäuden vorgenommen werden kann. Wenn Sie etwa einen Soldaten mit Reparaturarbeiten beauftragen wollen, müssen Sie ihn in eine Werkstatt schicken, damit er dort in Sekundenschnelle zum Mechaniker umgeschult wird. Dies hat natürlich den Nachteil, dass er im Falle eines Angriffs plötzlich nicht mehr weiß, was ein MG ist. Und solche Umschulungen werden Sie sehr oft vornehmen, denn Ihre Leute beherrschen je nach aktuellem Beruf eine ganze Menge Spezialfähigkeiten. So forschen Wissenschaftler an technischen Errungenschaften wie Waffen-Upgrades, Energiegewinnung oder Fahrzeugdesign und suchen die Landschaft nach Ölvorkommen ab. Außerdem verarzten diese Genies völlig selbstständig angeschlagene Kameraden. Ingenieure sind die Baumeister, denn Sie errichten Gebäude wie Fabriken, Kraftwerke und Verteidigungsanlagen. Mechaniker reparieren und konstruieren Fahrzeuge, während Soldaten mit ihren Maschinengewehren in der Gegend rumballern. Allesamt bewegen sie sich jedoch gleich schnell (oder besser gesagt ziemlich langsam) und können sowohl kriechen als auch Fahrzeuge und Verteidigungstürme bedienen.

In der spielerischen Praxis bekommen Sie bei fast jeder Mission eine ganze Reihe Mini-Aufträge, wie etwa die Verteidigung einer Basis, das Ausfindigmachen feindlicher Stützpunkte oder die Ausschaltung einer Verteidigungsanlage. Hier kommt es dann sehr darauf an, welche Taktik Sie einschlagen. Einen gegnerischen Bunker etwa geht man am besten von hinten an, und wer aus einem Gebüsch heraus auf den Feind ballert, übersteht das Feuergefecht relativ unbeschadet. Kleinere Verletzungen machen ohnehin nichts aus, denn die heilen von alleine. Schlimmer ist die Sache mit schweren Verwundungen. Wenn da nicht schnell der heilende Wissenschaftler herbeieilt, sagt der Kamerad dem Monitor Lebewohl. Bei jedem noch so kleinen Auftrag liegen Sieg und Niederlage haarscharf beieinander und genau dies ist leider auch die größte Achillesferse des Spiels. Trotz aller taktischen Finessen beherrscht nämlich »General Zufall« fast die gesamte Szenerie: Es kann durchaus vorkommen, dass beispielsweise die überlebenswichtigen Rohstoffe beim ersten Spielstart inmitten Ihres Lagers und beim zweiten Start in der Nähe der feindlichen Basis abgeworfen werden. Genauso gut möglich ist es, dass Sie einen Sturmangriff übel verlieren, exakt dieselbe Attacke aber nach dem Neuladen des Spielstandes mit Glanz und Gloria gewinnen. Häufiges Speichern und Laden ist daher leider Ihr wichtigster taktische Kniff. **(md)**



**Auf solche Nahkämpfe mit stationären Geschützen sollten Sie sich besser nicht einlassen.**



**So einen fiesen Bunker knackt man am besten von hinten.**



**Kriechende Helden bieten dem Gegner eine kleinere Angriffsfläche. Außerdem schützen die Baumgruppen vor einer vorzeitigen Entdeckung.**

## CHARAKTERKÖPFE





Der Charakterkopf des amerikanischen Hauphelden John Macmillan (oben) und seines russischen Widersachers Yuri Ivanowich, genannt Burlak (unten). Die vier Symbole neben dem Portrait von John stehen für die vier Berufe, die Striche für den jeweiligen Erfahrungswert. Der erleuchtete gelbe Balken zeigt, dass John sich momentan als Soldat versucht, während Burlak soeben ein Fahrzeug bestiegen hat.





## MANFRED DUY

**Taktiker, denen die ewig gleichen Echtzeit-Strategiespiele zum Hals heraushängen, die zudem ein Faible für spannende Geschichten mitbringen und eventuell auch noch mit Rollenspielen liebäugeln, finden hier das ideale Betätigungsfeld. Die reizvolle Kombination vieler unterschiedlicher Spielelemente führt zu einem sicherlich recht schwierigen, aber eben auch außergewöhnlich interessanten Spiel. Das hätte allerdings noch ein gutes Stück besser sein können. In der Tat ist die ewige »Versuch-und-stirb-Taktik« aufgrund des viel zu geringen Sichtfelds Ihrer Einheiten die einzige erfolgversprechende Strategie. Meistens merkt man außerdem erst nach einer ganzen Weile, dass man die Aufgabe völlig falsch angepackt hat. Dann beginnt man die Mission am besten noch mal von vorne.**

**Angesichts der vielen wechselnden Spezialaufgaben, die meine Leute zu erfüllen haben, empfinde ich außerdem die permanente Umschulerei als echte Spielspaß-Bremse. Und zu schlechter Letzt sehe ich auch ganz und gar nicht ein, warum meine brandneuer 1Gigaherz-PC in der höchsten Auflösung anfängt zu ruckeln – vom Hocker gehauen hat mich die durchschnittliche Präsentation nämlich wirklich nicht.**

**»Versuch-und-Stirb-Taktik.«**

## WERTUNG ORIGINAL WAR

**▲ PRO**
- ORIGINELL UND ABWECHSLUNGSREICH
- SPANNENDE STORY
- ROLLENSPIEL-ELEMENTE

**▼ CONTRA**
- SEHR SCHWIERIG
- ETWAS UMSTÄNDLICH

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 60 |
| SOUND: | 60 |
| EINSTIEG: | 50 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 60 |







# Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

## Action


Giants Citizen

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| ST VOYAGER: ELITE FORCE | 88 | 10/2000 |
| GIANTS CITIZEN KABUTO | 86 | 2/2001 |
| CLIVE BARKER'S UNDYING | 80 | 4/2001 |
| *Budget-Tipp: Unreal Tournament (30 Mark)* | *87* | *9/99* |

## Rennspiele

Colin McRae Rally 2

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| COLIN MCRAE RALLY 2 | 88 | 1/2001 |
| GRAND PRIX 3 | 87 | 9/2000 |
| NEED FOR SPEED 5 | 86 | 5/2000 |
| *Budget-Tipp: Driver (30 Mark)* | *83* | *11/99* |

## Sport(Action)

NBA Live 2001

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| NHL 2001 | 92 | 12/2000 |
| FIFA 2001 | 91 | 13/2000 |
| NBA LIVE 2001 | 88 | 4/2001 |
| *Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark)* | *89* | *1/2000* |

## Strategie (Runden)

PG: Untern. Barbarossa

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| JAGGED ALLIANCE 2 | 87 | 6/99 |
| HEROES OF M&M 3 | 85 | 6/99 |
| PG: UNT. BARBAROSSA | 82 | 10/2000 |
| *Budget-Tipp: Jagged Alliance 2 (20 Mark)* | *87* | *6/99* |

## Action-Adventures

Rune

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| NO ONE LIVES FOREVER | 90 | 13/2000 |
| ALICE | 84 | 1/2001 |
| RUNE | 83 | 12/2000 |
| *Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark)* | *90* | *1/99* |

## Adventures & Rollenspiele

Diablo 2

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| BALDUR'S GATE 2 | 92 | 12/2000 |
| DIABLO 2 | 90 | 8/2000 |
| GOTHIC | 87 | 4/2001 |
| *Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)* | | *2/99* |

## Simulationen

Crimson Skies

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| MECH WARRIOR 4 | 88 | 1/2001 |
| CRIMSON SKIES | 86 | 11/2000 |
| TACHYON – THE FRINGE | 85 | 7/2000 |
| *Budget-Tipp: Mech Warrior 3 (30 Mark)* | *82* | *7/99* |

## Strategie (Echtzeit)

Black & White

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| BLACK & WHITE | 93 | 4/2001 |
| DESPERADOS | 87 | 5/2001 |
| FALLOUT TACTICS | 83 | 5/2001 |
| *Budget-Tipp: Commandos: i. A.der Ehre (20 Mark)* | *82* | *11/99* |

## Wirtschaft & Aufbau

Siedler 4

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| SIEDLER 4 | 85 | 4/2001 |
| CALL TO POWER 2 | 85 | 13/2000 |
| HERRSCHER D. OLY. ZEUS | 82 | 12/2000 |
| *Budget-Tipp: Civilization: Call to P. (20 Mark)* | *80* | *5/99* |

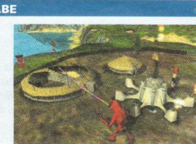
# TOPODERFLOP

**Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.**

| SPIEL | PUNKTE | SEITE | MANFRED DUY | DAMIAN KNAUS | UDO HOFFMANN | JOE NETTELBECK | JOCHEN RIST | MARTIN SCHNELLE | STEFAN SEIDEL | THOMAS WERNER |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Desperados | 87 | 120 | ↑ | ↑ | → | → | ↓ | ↑ | ↑ | → |
| Fallout Tactics – Die stählerne Bru | 83 | 102 | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | → | → | ↑ | → |
| Cultures -Add on- | 78 | 133 | ↑ | ↑ | ↓ | ↑ | ↓ | ↓ | → | → |
| Far Gate | 78 | 112 | → | ↑ | → | → | ↓ | ↑ | → | ↑ |
| Sudden Strike Forever | 78 | 110 | ↑ | ↑ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | → |
| The Sims: Party ohne Ende | 78 | 118 | → | ↑ | ↓ | → | ↓ | → | ↓ | → |
| Z-Steel Soldiers | 78 | 128 | ↑ | ↑ | → | → | ↓ | ↑ | → | → |
| Original War | 75 | 138 | ↑ | → | – | → | – | – | → | → |
| Serious Sam | 70 | 98 | ↓ | → | → | ↓ | ↑ | → | → | ↑ |
| Tribes 2 | 70 | 108 | ↓ | → | ↓ | → | → | → | ↓ | ↓ |
| Three Kingdoms im Jahr des Drachen | 69 | 124 | → | ↑ | → | → | ↓ | → | → | → |
| Hired Team Trial | 65 | 116 | ↓ | → | ↓ | → | → | → | ↓ | ↓ |
| Star Wars: Episode One - Battle for Naboo | 65 | 106 | ↓ | → | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| ATC Simulator | 56 | 127 | ↓ | ↓ | → | ↓ | ↓ | ↑ | ↓ | → |
| Tread Marks | 50 | 136 | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Explomän | 45 | 125 | ↓ | → | – | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| On The Rocks | 39 | 137 | ↓ | → | → | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| G-Tok | 33 | 118 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Jetboat Superchamps | 26 | 119 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | – | ↓ | ↓ | ↓ |

# DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

| SPIELENAME | GENRE | PUNKTE | AUSGABE |
|---|---|---|---|
| Black & White | Strategie | 93 | 04/2001 |
| Half-Life Generation 2 | Action | 88 | 02/2001 |
| Gothic | Action | 88 | 04/2001 |
| NBA Live 2001 | Sport | 88 | 04/2001 |
| Mech Warrior 4: Vengeance | SF-Simulation | 87 | 03/2001 |
| Giants Citizen Kabuto | Action-Strategie | 86 | 02/2001 |
| Virtual Pool 3 | Sport | 86 | 02/2001 |
| Sacrifice (deutsch) | Action-Strategie | 85 | 02/2001 |
| Icewind Dale: Herz des Winters | Rollenspiel | 85 | 04/2001 |
| Siedler 4, Die | Wirtschaftssimulation | 85 | 04/2001 |
| F1 Racing Championship | Sport | 84 | 04/2001 |
| Star Trek: The Fallen (deutsch) | Action-Adventure | 82 | 02/2001 |
| Everquest: The Scars of Velious | Rollenspiel-Online | 81 | 02/2001 |
| Ground Control: Dark Conspiracy | Strategie | 81 | 02/2001 |
| Quake 3: Team Arena Add-On | Action | 81 | 02/2001 |
| Chessmaster 8000 | Strategie | 80 | 03/2001 |
| Clive Barker's Undying | Action | 80 | 04/2001 |
| Severance: Blade of Darkness | Action-Adventure | 80 | 04/2001 |
| Theme Park Manager | Wirtschaftssimulation | 78 | 03/2001 |
| Adlertag | Flugsimulation | 77 | 02/2001 |
| Hitman Codename 47 (deutsch) | Action-Adventure | 77 | 02/2001 |
| Starfleet Command 2 | Strategie | 77 | 02/2001 |


Black & White

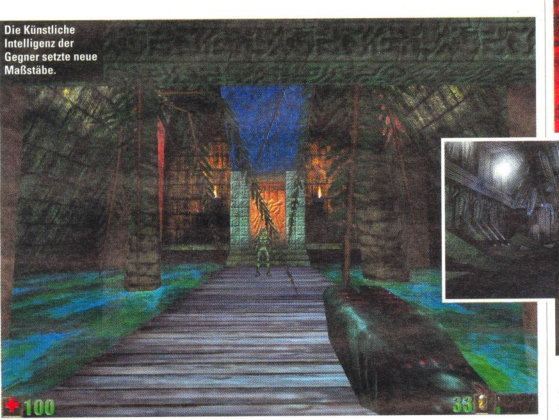

Gothic


NBA Live 2001

# HALL OF FAME

# UNREAL

Heute rühren die eckigen und kantigen Level nur noch Nostalgikerherzen, früher galt der Detailreichtum noch als optisches Nonplusultra.



Die Künstliche Intelligenz der Gegner setzte neue Maßstäbe.

Der Abwechslungsreichtum und die erzählerische Dichte der einzelnen Abschnitte ließen schon damals sukzessive nach.

Beim Erscheinungstermin überragten die Multiplayer-Modi von Unreal die der indizierten Konkurrenz noch um Längen.

**Ein Herz und eine Seele – das beschreibt das Verhältnis der Presse zum 3D-Shooter von Epic Megagames am treffendsten. Keine Stichelei, keine Quengelei, keine besserwisserischen Vorhaltungen, nur ein einziger Lobgesang. Alle Welt war vom schier unreal guten Werk Tim Sweenys begeistert.**

Es bekam Applaus für die phantastische Grafik, die cleveren Gegner, die überzeugende Alien-Kulisse und mitreißende Soundeffekte. Aus heutiger Sicht mag das verwunderlich erscheinen: Ein Spiel, das allein diesen Kriterien genügt, hätte ohne ein vernünftiges Konzept nicht den Hauch einer Chance. Denn auch der so genannte »Geniestreich« Sweenys verfügte nur über eine rudimentäre Vorgeschichte, welche nach dem zweiten Level noch nicht einmal ernsthaft fortgeführt wurde. Während die in der Demo enthaltenen Abschnitte vor Skriptsequenzen sprühten, verpuffte das Atmosphärenfeuerwerk unmittelbar danach.

Von dort aus stand ausschließlich die effektive Gegnerbeseitigung im Mittelpunkt. Die Originalität raste daher schneller gen Talsohle als ein schlafkranker Freeclimber. Bis zu »Half Life« stellte dies keine wirkliche Besonderheit dar – dumpfes Geballere galt zu diesem Zeitpunkt noch als salonfähig. Doch kristallisierte sich (trotz brillanter Wertungen) heraus, dass »Unreal« im Langzeittest selbst für damalige Verhältnisse merklich zu schwächeln begann. Dem zehnten Nali über die Straße und dem hundersten Krall über den Jordan geholfen, ermüdeten sogar zähste Spielernaturen. Es mangelte dem Ganzen schlicht und einfach an Abwechslungsreichtum.

Durchweg positiv fiel hingegen der Multiplayer-Modus auf. Hier gab es neben den üblichen Coop- und Deathmatch-Varianten noch eine Besonderheit namens »Dark Match«. Ausgerüstet mit einer Taschenlampe düsten menschliche Kontrahenten durch stockfinstere Level und erleuchteten diese mit dem Schein schwerer Feuerwaffen. Weiterhin erfand Epic Megagames den so genannten »Feign Death«. Ein Spieler, der sich seinem jeweiligen Gegner nicht gewachsen sah, konnte den eigenen Tod vortäuschen und so einem Duell entkommen. Die hervorragenden Bots juckte dies allerdings wenig. Sie schossen zunächst auch in faul herumliegende Gesellen bösartige Löcher. Damit wurde der Tod dann amtlich. Anderseits galt, was die Partie mit echten Menschen angeht, für eine lange Zeit: Nirgendwo ist Sterben schöner. **(Volker Schütz/mash)**

## WUSSTEN SIE ...

... dass der Unreal-KI-Guru Steven Polge, auch der Schöpfer des sagenumwobenen »Reaper Bots« von Quake war?
... dass man in Unreal erstmals Gliedmaßen, sprich den Kopf, vom Restkörper trennen konnte?
... dass Unreal im Gegensatz zur id-Konkurrenz einen Editor gleich mitlieferte?
... dass der letzte Patch noch zwei Jahre nach Erscheinungstermin, nämlich im Juli 2000, erschienen ist?

## UNREAL

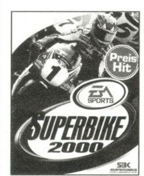
- **Erstveröffentlichung:** 1998
- **System:** PC
- **Hersteller:** Epic Megagames
- **Historisch wertvoll, weil ...**

... Unreal sowohl in punkto Künstliche Intelligenz als auch grafische Darstellungsqualität einen neuen Standard setzte.
... der Shooter mit ausgewogenen Waffen und interessanten Funktionen wie »Feign-Death« auch im Multiplayer-Bereich die Hürden für nachfolgende Produkte höher steckte.
... mangels Indizierung endlich auch unter 18-Jährige legal ins 3D-Massenmassaker einsteigen durften.

# SPARSCHWEIN

**Schöne Spiele zu erschwinglichen Preisen finden Sie wie immer hier. Dazu eine luxuriöse Collector's Edition für C&C-Fans.**

## Superbike 2000




EA gibt Gas – noch immer. Denn das in Ausgabe 4/2000 mit 89 Prozent bewertete Motorrad-Spektakel hat, bis auf einige zeitbedingte Abstriche in der Kategorie »Technik«, nichts von seinem Reiz eingebüßt. Worum es geht, sagt eigentlich schon der Titel: Auf insgesamt 13 Rennstrecken fahren Sie mit Ihrer Aprilia, Ducati oder diversen japanischen Modellen (Yamaha, Honda, Kawasaki) um Punkte und Siege. Punkten kann **Superbike 2000** in Aufmachung und Handling: Realistische Auswirkungen von Untergrund und Straßenlage, perfekt beherrschbare Maschinen, die sich in verschiedenen Kategorien merklich voneinander unterscheiden und ein gut ausgearbeitetes Schadensmodell sorgten für einen Sieg auf der ganzen Linie. Einziger Wermutstropfen, der uns damals aufgefallen ist: Kein Telemetrie- und ein etwas zu schmächtig ausgefallenes Mechaniker-Menü. Aber für schlappe 25 Mark kann man nun ein Auge zudrücken.

GOLD PLAYER – PC PLAYER

Schnell, realistisch und auch heute noch knackig anzusehen – nur die Realität ist schöner.

**WERTUNG BUDGET**

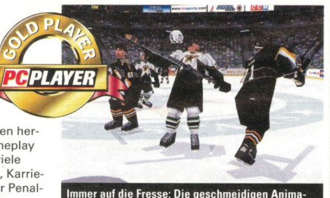
**GENRE:** Motorrad-Simulation
**HERSTELLER:** Milestone/Electronic Arts
**PREIS:** 25 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 4/2000
**DAMALIGE WERTUNG:** 89

**PC PLAYER SPIELSPASS 85**

## NHL 2000

Nach den unsanften Ausflügen aufs harte Rennpistenpflaster führt uns **NHL 2000** aufs nicht minder schmerzliche Eis. Wie von EA gewohnt, bietet die 2K-Version neben hervorragendem, action-betonten Gameplay eine atemberaubende Optik und viele Spiel-Modi. Ob nun Turniere, Ligen, Karriere-Modus, Freundschaftsspiele oder Penalty-Duelle – an Möglichkeiten auf den unschuldigen Puck (oder, unabsichtlich versteht sich, auf gegnerische Spieler) einzudreschen, besteht kein Mangel. Darüber hinaus versorgen Sie noch ausladende (und zum Teil leider unglücklich angeordnete) Menüs mit zahlreichen Statistiken und ermöglichen die Erstellung von (hoffentlich) durchdachten Strategien. Abgerundet wird das fulminante Spektakel noch durch weiche Animationen, gelungene Sprachausgabe (Marc Hindelang und Gerhard Leinauer wurden wieder mal verpflichtet) und nette Effekte auf dem Eis. Für Eishockey-Fans und solche, die es noch werden wollen, sind die 25 Mark gut investiert.

GOLD PLAYER – PC PLAYER



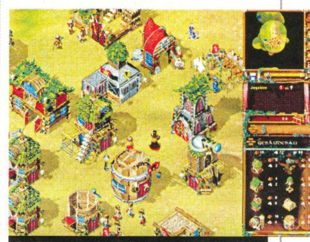
Immer auf die Fresse: Die geschmeidigen Animationen wissen durchwegs zu gefallen.

**WERTUNG BUDGET**

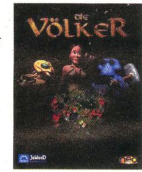
**GENRE:** Eishockey-Simulation
**HERSTELLER:** Electronic Arts
**PREIS:** 25 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 11/99
**DAMALIGE WERTUNG:** 87

**PC PLAYER SPIELSPASS 84**

## Die Völker



Handeln, bauen, forschen, kämpfen – Die Völker bieten eine gute Alternative zu den Siedlern.




Na, was nun? Siedeln oder bevölkern? Ganz klar – bevölkern. Zumindest, was den Budget-Teil dieser Ausgabe betrifft. Dem österreichischen Programmierteam Neo ist nämlich Anno 99 mit **Die Völker** ein durchaus respektabler Siedler-Klon geglückt, der sich sogar in einigenPunkten vom großen Vorbild unterscheidet. Das Spielprinzip ist im Grunde genommen jedoch das gleiche: Sie wählen ein Volk und besiedeln einen fremden Planeten. Dort bilden Sie Arbeiter aus, fördern Rohstoffe und stampfen Städte aus dem Boden. Steuergelder wollen vernünftig verwaltet und gegebenenfalls in die Forschung oder kulturelle Errungenschaften (Schrift, Kunst, usw.) investiert werden. Treffen Sie dann nach einiger Zeit auf ein gegnerisches Volk, muss das noch lange nicht in einer kriegerischen Auseinandersetzung enden. Oft ist es vernünftiger, Friedensverträge auszuarbeiten und eventuell sogar Handelsbeziehungen aufzubauen. Wer vom aktuellen, vierten Aufguss der Siedler-Thematik Lust auf mehr bekommen hat, sollte sich den Kauf dieses Oldies überlegen.

**WERTUNG BUDGET**

**GENRE:** Aufbau-Strategie
**HERSTELLER:** Neo/JoWood
**PREIS:** 25 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 7/99
**DAMALIGE WERTUNG:** 81

**PC PLAYER SPIELSPASS 78**

# Theme Park World

Beim Nachfolger zum 94er-Hit Theme Park geht's mal wieder um Achterbahnen, Popcorn-Buden und unzufriedene Arbeiter – diesmal allerdings in schmuckem, wenn auch manchmal etwas von Schluckauf geplagtem 3D. Was ist zu tun? Zu Beginn starren Sie noch auf eine gähnend leere Grasfläche, die von Ihnen so schnell wie möglich in einen lukrativen Themenpark verwandelt werden soll. Also bauen und erforschen Sie eine Vielzahl an Attraktionen, versorgen die Besucher mit Fressalien und Getränken, verhandeln mit der Gewerkschaft, um die Motivation Ihrer Mitarbeiter hochzuhalten und klicken Sich durch jede Menge Statistik-Bildschirme. Zur Entspannung dürfen Sie in einer ruhigen Minute in der Ego-Perspektive durch Ihr Werk schlendern und alle Spaß-Buden sogar selbst antesten. Ein herausfordernder Strategie-Klassiker im bunten Gewand, der auch anderthalb Jahren nach seinem Erscheinen noch für eine Extraportion guter Laune sorgt.

Gruselig: Je nach Themenpark (Bild: Halloween-Park) stehen Ihnen unterschiedliche Attraktionen zur Verfügung.

**WERTUNG** BUDGET

**GENRE:** Wirtschafts-Simulation
**HERSTELLER:** Bullfrog/ Electronic Arts
**PREIS:** 30 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 1/2000
**DAMALIGE WERTUNG:** 82

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

# KISS Psycho Circus, Heavy Metal F.A.K.K. 2




Augen zu und durch: Diese kleinen, lästigen Biester stürmen gleich dutzendweise auf Sie zu.

**INFO** COMPILATION

**HERSTELLER:** Take 2
**PREIS:** 50 Mark

Action, Action und noch mehr Action erwartet Sie bei Take 2s **Action Pack**. Der Shooter **KISS Psycho Circus: The Nightmare Child** entführt Sie in ein schwermetallhaltiges Gebiet: First-Person-Action der einfach gestrickten Art ist angesagt – leider gänzlich ohne KISS-Soundtrack. Um den Weltuntergang zu verhindern, ballern Sie sich mit einem Arsenal abgedrehter Waffen durch eine wahre Sintflut von Monsterhorden. Knackige Rätsel oder verwinkeltes Level-Design werden Sie vergeblich suchen, dafür stimmt die Aufmachung.

Eher im Action-Adventure-Genre ist das zweite Spiel des Action Packs angesiedelt. In **Heavy Metal F.A.K.K 2** steuern Sie die leichtbekleidete Amazone Julie aus der Third-Person-Perspektive durch Natur- wie Techno-Level. Dabei erledigen Sie einen garstigen Widersacher nach dem anderen. Feine Grafik, basierend auf der Quake-3-Engine, knackige Geschicklichkeits-Aufgaben und leckeres Level-Design sprechen nicht nur die action-orientierten »Tomb Raider«-Fans an. Heavy Metal ist übrigens auch einzeln, zum Preis von 29 Mark erhältlich.

Die Quake-3-Engine zaubert nicht nur komplexe Level, sondern auch alptraumhaft schöne Kreaturen auf den Monitor.

## Sparschwein

# Command & Conquer: Red Alert 2 – Collectors Edition




Was soll man zu **Red Alert 2** noch sagen? Es gibt wohl keinen überzeugten Echtzeit-Strategen, der den vierten Teil der C&C-Reihe nicht besitzt. An dieser Stelle zwar vielleicht nicht ganz passend, weil schweineteuer, wollen wir den echten C&C-Liebhabern aber diese edle **Collectors Edition** nicht vorenthalten. Neben den zwei Spiel-CDs enthält die Box eine Original-Soundtrack-CD, auf der 18 Tracks aus dem Spiel verewigt wurden, sowie eine exklusive DVD. Wer schon immer näheres über das »Making Of« wissen und bisher unveröffentlichtes »Behind the Scenes«-Material, Cut-Szenen in DVD-Qualität sowie unbekannte Artworks besitzen wollte, darf hier zuschlagen. Zudem enthält jede der streng limitierten und durchnummerierten Boxen eine von zwei hochwertigen Zinn-Figuren (Tesla-Soldat oder Chrono-Legionär).

GOLD PLAYER PC PLAYER

Der Alptraum ist wahr geworden: Russische Fallschirmkämpfer stürmen das Pentagon.

**WERTUNG** BUDGET — PC PLAYER SPIELSPASS **85**

**GENRE:** Strategiespiel
**HERSTELLER:** Westwood Studios/Electronic Arts
**PREIS:** 200 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 11/2000
**DAMALIGE WERTUNG:** 85

# GTA 2, Turok 2: Seeds of Evil, Railroad Tycoon 2

Drei Angebote von den Pyramiden-Jungs: die Ich-wär-so-gern-ein-schwerer-Junge-Randale **GTA 2**, die Gleise-verlegen-macht-Spaß-Wirtschafts-Sim **Railroad Tycoon 2** und den Ich-töte-Dinos-im-Akkord-Möchtegern-Shooter **Turok 2: Seeds Of Evil** verscherbelt ak tronik für jeweils lächerliche 20 Mark. In **GTA2** schlüpfen Sie in die Rolle eines unbekannten Klein-Ganoven. Der will nicht nur jede Menge Kohle einsacken, sondern auch in Mafiakreisen Karriere machen. Und dazu muss Ihnen jedes Mittel recht sein. Also zetteln Sie mit großkalibrigen Waffen wahre Kleinkriege an oder fahren bewegliche Hindernisse ohne Munitionsverlust einfach mit einem der über 50 Vehikel (vom Kleinwagen bis zu Panzern ist alles dabei) über den Haufen. Eine Masse verschiedener Aufträge, drei riesige Städte, Bonus-Level, sieben Gangs und feine Waffen lassen den Freizeit-Rambo frohlocken.

Auf den ersten Blick friedlicher, aber im Konkurrenzkampf mit anderen Tycoons nicht minder hart, geht es in **Railroad Tycoon 2** zu. Der Nachfolger des legendären Zug-Klassikers wurde in ein grafisches Edelgewand gekleidet – mit spielerischen Neuerungen wurde jedoch gespart. Das Spielprinzip bleibt bis auf kleine Details das gleiche: Bauen Sie auf 30 Landkarten in aller Welt (China, Alpen, Mittelmeerraum, etc.) ein möglichst gut funktionierendes Schienennetz auf, vergrößern Sie Ihre Bahnhöfe und stellen Sie durchdachte Fahrpläne für die einzelnen Strecken auf. Trotz Optionsvielfalt und unzähligen Einstellungs-Möglichkeiten bleibt Railroad Tycoon 2 stets übersichtlich und perfekt spielbar. Ein Titel, an dem kein Eisenbahn-Liebhaber vorbeikommt.

Bliebe **Turok 2**, ein Action-Dinojäger und Pseudo-Rambo der mittelmäßigen Art. Wie in 3D-Shootern üblich, ziehen Sie in der First-Person-Perspektive durch Urwald, Höhlensysteme und versunkene Tempelstädte, um mit ausreichender Feuergewalt alles umzunieten, was auch nur im entferntesten daran denkt, sich bewegen zu wollen. Eine fette Nebelsuppe, riesige, unübersichtliche Level, die Ihnen sinnlose, kilometerlange Fußmärsche nicht ersparen und eine im Vergleich zu aktuellen Shootern dröge Grafik geben Turok 2 den Rest.




Im Moment sieht's ja noch ganz ruhig aus. Aber in wenigen Sekunden kann sich dieser Straßenzug in ein wahres Schlachtfeld verwandeln.

Auf dem N64 ist Turok mangels Konkurrenz vielleicht noch einen Blick wert – PC-Jünger können sich den tapferen Indianer und die 20 Mark sparen.

GOLD PLAYER PC PLAYER

Erst mit einem ausgebauten Bahnhof erweitert sich Ihr Einflussgebiet, womit Ihnen weitere Handels-Optionen zur Verfügung stehen.

**WERTUNG** GTA2 — PC PLAYER SPIELSPASS **80**

**GENRE:** Actionspiel
**HERSTELLER:** Rockstar/Take 2
**PREIS:** 20 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 12/99
**DAMALIGE WERTUNG:** 83

**WERTUNG** RAILROAD TYCOON 2 — PC PLAYER SPIELSPASS **80**

**GENRE:** Wirtschaftssimulation
**HERSTELLER:** Poptop/Take 2
**PREIS:** 20 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 12/98
**DAMALIGE WERTUNG:** 81

**WERTUNG** TUROK 2: SEEDS OF EVIL — PC PLAYER SPIELSPASS




**GENRE:** Actionspiel
**HERSTELLER:** Iguana/Acclaim
**PREIS:** 20 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 2/99
**DAMALIGE WERTUNG:** 73

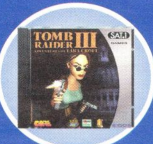
# Finden statt Suchen!



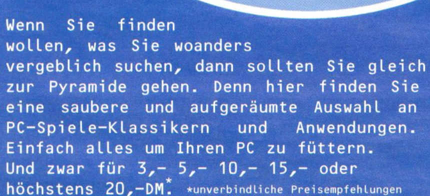




20,- DM*
Die Siedler 3



20,- DM*
Star Wars
Die dunkle Bedrohung



20,- DM*
Tomb Raider 3

Wenn Sie finden wollen, was Sie woanders vergeblich suchen, dann sollten Sie gleich zur Pyramide gehen. Denn hier finden Sie eine saubere und aufgeräumte Auswahl an PC-Spiele-Klassikern und Anwendungen. Einfach alles um Ihren PC zu füttern. Und zwar für 3,- 5,- 10,- 15,- oder höchstens 20,-DM.* *unverbindliche Preisempfehlungen

Also, Schluß mit dem Suchen und auf zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, ProMarkt(Wegert), Atelco, Alpha-Tecc, Vobis, Marktkauf, dixi, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,- sowie im gutsortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
Tel: 0800/ 25 25 800 (freecall)
www.software-pyramide.de



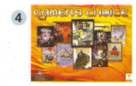
Die Pyramide®
Futter für Ihren PC™
by aktronic SOFTWARE & SERVICES

## Aktuelle Spielesammlungen

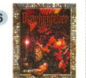
| Titel | | Inhalt | Hersteller | Preis | Player-Kauftipp |
|---|---|---|---|---|---|
| Age of Empires Compilation | 1 | Age of Empires inkl. Missions-CD | Microsoft/ak-tronic | 25 Mark | |
| Action Pack | 2 | KISS Psycho Circus, Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Take 2 Interactive | 50 Mark | |
| Descent: Venture Pack | 3 | Descent 1-3 + Mission-CD | Virgine/Interplay | 65 Mark | |
| Gamers Choice | 4 | Age of W., Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTA2, Hidden & Dang., Martian Gothic, Railroad Tycoon 2, Tzar | Take 2 Interactive | 50 Mark | |
| Half-Life: Generation | 5 | Half-life (dt.), Missions-CD Opposing Force, Counter-Strike | Valve/Havas Interactive | 80 Mark | |
| Drachenfeuer | 6 | Quest for Glory 5, Rückkehr nach Krondor | Havas Interactive | 50 Mark | |
| Fallout Apocalypse | | Fallout 1 + 2 | Interplay | 50 Mark | |
| Gold Games 3 | 7 | Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!! | Topware | 30 Mark | |
| Game-Hits 1 | 8 | Civilization: Call to Power, Flying Saucer, GP 500 Kings, Quest 8, M1 Tank Platoon 2, Max Montezuma, Mayday, Mech Warrior 3, Spirit of Speed, X-Com: Interceptor | Jowood Prod. | 50 Mark | |
| Game-Hits 2 | 9 | Asteroids, Fighter Squadron, Genetic Evolution, Heavy Gear 2, Jleretic 2, Industrie Gigant: Gold, Interstate 82, Lord of Magic: Special Edition, Piraten, Police Quest: Swat 2 | Jowood Prod. | 50 Mark | |
| Gold Games 4 | 10 | 3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000 | Topware | 70 Mark | |
| Gold Strategy Games | 11 | Jagged Alliance 2, Septerra Core, Gorky 17, Earth 2150 V2.0, Emergency, Robo Rumble | Topware Int. | 35 Mark | |
| Jack Quizpack | 12 | You don't know Jack 1+2 | Take 2 int. | 50 Mark | |
| Larry Collection | 13 | Leisure Suit Larry 1-7, Larry Casino, Laffer Utilities | Sierra/Havas Inter. | 40 Mark | |
| Monkey Island Collection | 14 | Monkey Island 1-3 | LucasArts/THQ | 30 Mark | |
| Play the Games, Vol. 2 | 15 | C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer | Infogrames/ Electronic Arts | 70 Mark | |
| Play the Games, Vol. 3 | 16 | Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online: Renaissance, Warzone 2100 | Eidos Interactive | 70 Mark | |
| Totally Unreal | 17 | Unreal + Missions-CD, Unreal Tounament + Bonus-Karte | GT Inter./Infogrames | 50 Mark | |

1 

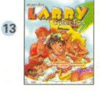
2 

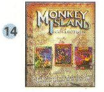

4 


5 

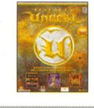
6 

12 


13 


14 


15 

17 



Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!



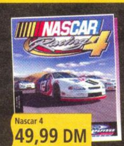




# Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

**www.game-it.com**



Nascar 4 **49,99 DM**



Fort Boyard **19,99 DM**



Desperados **89,99 DM**



Versandkostenfrei

Der Clou 2 **89,99 DM**













Offroad **69,99 DM**



Simon The Sorcerer 3 **69,69 DM**



Hostile Waters **79,99 DM**



Three Kongdoms **79,99 DM**




Serious Sam **49,99 DM**

**+++ Kein Mindestbestellwert +++**

## Shops:

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

- **26122 Oldenburg** – Game Shop – Staulinie 16 - 17 - 0441/12622
- **28195 Bremen** – SOFTSALE – Bahnhofsplatz 9 - 0421/1692978
- **30159 Hannover** – SOFTSALE – Marktstr. 45 - 0511 / 322936
- **31134 Hildesheim** – Softsale-Partner Ralf Höft Spiele – Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519
- **31582 Nienburg** – SOFTSALE – Schlossplatz 19 - 05021 / 910416
- **63667 Nidda** – Am Wehr 6 - 06043/950915
- **66482 Zweibrücken** – Netzwerkspiele im Laden! – Maxstr. 4 – 06332/905170
- **66953 Pirmasens** – Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
- **67227 Frankenthal** – Rheinstr. 13 - 06233/667478
- **76829 Landau** – Westbahnstr. 11 - 06341/144191
- **87435 Kempten** – In der Brandstatt 6 - 0831/17762
- **87527 Sonthofen** – Magic Media – Blumenstraße 17
- **87700 Memmingen** – Maximilianstr. 21 - 08331/497799
- **88131 Lindau** – 3Plus - Rickenbacherstr. 73 - 08382/9676-0
- **95615 Marktredwitz** – Leopoldstr. 5 – 09231/667650
- **90762 Fürth** – Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
- **92224 Amberg** – Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

## PREISKNALLER



| Titel | Preis |
|---|---|
| Age of Empire 2 Mission - Khan | 19,99 |
| **Preisknaller 9,99** | |
| Age of Wonders | 9,99 |
| Alone in the Dark 3 | 9,99 |
| Atomic Bomberman | 9,99 |
| Baphomets Fluch 1 | 9,99 |
| Battle Zone | 9,99 |
| Battle Zone 1 | 9,99 |
| Biing 2 kD. | 9,99 |
| Bioforge US | 9,99 |
| Chroniken des schwarzen Mondes | 9,99 |
| Dynasty General dt. | 9,99 |
| Earth 2140 Gold | 9,99 |
| Earth 2150 | 9,99 |
| Emergency - Fighters for Life DVD | 9,99 |
| Excessive Speed | 9,99 |
| Flying Heroes | 9,99 |
| Game Gallery 1 | 9,99 |
| Heretic 2 engl. | 9,99 |
| Jack Orlando | 9,99 |
| Jagged Alliance Teil 2 | 9,99 |
| Killer Loop | 9,99 |
| Metal Fatigue | 9,99 |
| Need for Speed 2 | 9,99 |
| Papyrus - Fluch des Seth | 9,99 |
| Perry Rhodan: Operation Eastside | 9,99 |
| Pizza Syndicate Mission | 9,99 |
| Siege of Avalon | 9,99 |
| Age of Empire - Gold incl. Exp.Rom | 24,99 |
| Age of Empires | 19,99 |
| Age of Empires 2: Miss. und Kampagne | 19,99 |
| Alpha Centauri BUDGET | 19,99 |
| Alpha Centauri - Alien Crossfire | 24,99 |
| Anno 1602 Sp | 24,99 |
| Armored Fist 2 Classic | 29,99 |
| Armored Fist 3 Low Price | 29,99 |
| Atlantis 1+2 | 39,99 |
| Autobahnraser 2 | 19,99 |
| Axis & Allies | 24,99 |
| B 12 Jägerpack | 34,99 |
| Baldurs Gate Saga | 39,99 |
| Battle Isle Platinum Edition | 34,99 |
| Battle Zone 2 | 19,99 |
| Blitzschlag - Sudden Strike Add-On | 39,99 |
| Bundesliga Stars 2000 Classic | 24,99 |
| Catan die erste Insel (Gold Edition) | 39,99 |
| Chicken Farm* | 24,99 |
| Civilisation: Call to Power | 19,99 |
| Clusterball Basis | 24,99 |
| Colin McRae Rally Classic | 19,99 |
| Comanche Gold Classic | 29,99 |
| C & C Alarmstufe Rot CLASSIC | 19,99 |
| C & C 1 Megabox | 29,99 |
| C& C 3: Feuersturm dt. + engl. | 34,99 |
| Commandos: Double Pack - Spiel+Mission | 39,99 |
| Croc BUDGET | 14,99 |
| Cultures Classic | 49,99 |
| Dark Project 1 | 19,99 |
| Dark Reign 2 | 19,99 |
| Darkstone CD US | 14,99 |
| Darkstone Classic kd. | 29,99 |
| Delta Force dA | 29,99 |
| Delta Force 2 dA LOW PRICE | 29,99 |
| Der Patrizier Budget | 19,99 |
| Devil Inside | 24,99 |
| Diablo Special edA. | 34,99 |
| Die Sims - Mission - Das volle Leben | 29,99 |
| Die Sims - Party ohne Ende | 34,99 |
| Drachenfeuer & weitere Legenden* | 34,99 |
| Driver SP | 24,99 |
| Dune 2000 Classic | 29,99 |
| Dungeon Keeper 2 Classic | 24,99 |
| **Preisknaller 7,99** | |
| Akte Europa Premier Collection | 7,99 |
| Gorky 17 | 7,99 |
| Herrscher der Meere | 7,99 |
| European Air War | 24,99 |
| Everquest & Ruins of Kunark | 39,99 |
| dto. Add On Scars of Velious | 39,99 |
| Evolva - Mutation Pack | 34,99 |
| Fleet Command Classic | 29,99 |
| Fort Boyard Millenium | 19,99 |
| Gabriel Knight 3 Gold | 34,99 |
| Gabriel Knight Anthology dt. | 34,99 |
| GameGallery 1 + Lösungsbuch | 19,99 |
| Gold Games 4 | 19,99 |
| Gold Games 4 + Lösungsbuch | 29,99 |
| Homeworld | 24,99 |
| Homeworld Cataclysm EV | 19,99 |
| Ibiza Babewatch FSK 16 | 34,99 |
| Indiana Jones 5 LOW PRICE | 29,99 |
| Industriegigant Gold SP | 24,99 |
| Inside Chessie FSK 16 | 29,99 |
| Interstate 82 | 29,99 |
| Invasion Deutschland | 24,99 |
| Israeli Air Force Classic | 24,99 |
| Jack Quiz Pack (Teil 1 + 2) | 39,99 |
| Jedi Knight BUDGET | 19,99 |
| Star Wars Jedi Nights + Mission | 39,99 |
| Kurt der Fußballmanager | 29,99 |
| Konung | 24,99 |
| Leasure Suit Larry Coolection 2001 | 24,99 |
| Legacy of Kain - Soul Reaver | 14,99 |
| Longest Journey | 34,99 |
| Lucas Arts - 10 Adventures | 34,99 |
| MahJong Master 3 | 19,99 |
| Mech Commander | 24,99 |
| Mechwarrior 3 | 24,99 |
| Messiah - Die verschwiegenen Sünden | 34,99 |
| Midtown Madness (Microsoft) | 24,99 |
| Might & Magic 8 Best Off Classic* | 29,99 |
| Monkey Island Collection 1-3 | 29,99 |
| Moon Project | 24,99 |
| MTV Skateboarding Classic | 29,99 |
| Music 2000 | 19,99 |
| Myst JC | 19,99 |
| NBA Live 2000 Classic | 24,99 |
| Need for Speed Brennender Asph. CL. | 29,99 |
| Nocturne | 19,99 |
| NOX Classic | 29,99 |
| Outforce | 24,99 |
| Panzer general Barbarossa | 39,99 |
| Peacemaker | 34,99 |
| Pizza Syndicate | 19,99 |
| Planescape Torment - Memorial Box | 34,99 |
| Police Quest SWAT Pack (Teil 1 + 2) | 24,99 |
| Pro Pinball: Big Race USA dt. | 24,99 |
| Pro Pinball: Fantastic Journey | 24,99 |
| **Preisknaller 5,99** | |
| Abomination | 5,99 |
| Double Adv. Dragons Lear & Space A. | 5,99 |
| Galador - Der Fluch des Prinzen | 5,99 |
| Judge Dredd Pinball CD ROM | 5,99 |
| Killer Loop | 5,99 |
| Power Glide | 5,99 |
| War of the Worlds | 5,99 |
| Quest for Glory 5 - Drachenfeuer | 24,99 |
| Rainbow Six - Gold Pack | 34,99 |
| Rainbow Six: Urban Operations | 34,99 |
| Rebel Assault 2 BUDGET | 19,99 |
| Risiko 2 | 29,99 |
| Roland Garros 2001 | 24,99 |
| Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes | 34,99 |
| Shogun Total War: Mongol Invasion* | 24,99 |
| Siedler 3 Gold | 39,99 |
| Siedler: Hiebe für Diebe | 19,99 |
| Sim City 3000 Classic | 24,99 |
| Star Trek: Star Fleet Command CaptainEd. | 34,99 |
| Starlancer | 39,99 |
| Submarin Titans | 29,99 |
| System Shock 2 Classic | 24,99 |
| Taxi Driver | 19,99 |
| Thandor | 24,99 |
| The Dig BUDGET | 19,99 |
| Theme Park World CLASSIC* | 29,99 |
| Toca Touring Car Championship 2 | 19,99 |
| Tom Clancy SSN | 14,99 |
| Trophy Bass 4 | 19,99 |
| Ultima Online Renaissance | 29,99 |
| Ultima Online - Third Dawn* | 24,99 |
| Unreal Tournament edA. Sp | 24,99 |
| Völker GOLD SP | 29,99 |
| Wheel of Time SP | 29,99 |
| Wing Commander 5: Prophecy Classic | 29,99 |
| Worms 2 | 24,99 |
| **Preisknaller ab 3,99** | |
| Dark Omen (Warhammer) | 4,99 |
| Deadlock | 4,99 |
| Earth Siege 2 | 3,99 |
| Flying Corps (Re-Play) | 4,99 |
| KKND Classic | 4,99 |
| Sports TV Boxing | 4,99 |
| Wargasm Soft Price | 4,99 |
| X-Beyond the Frontier kd | 24,99 |
| X-Beyond the Frontier incl. Mission | 34,99 |
| X-Wing + Mission Disk BUDGET | 19,99 |
| X-Wing: Alliance | 39,99 |

## PC CD-ROM

| Titel | Preis |
|---|---|
| Adlertag - Die Luftschlacht um England | 74,99 |
| Adventure Pinball Forgotten Island | 59,99 |
| Age of Empire 2 | 79,99 |
| Age of Empire 2 -The Conquerors | 54,99 |
| Age of Empires Collector Edition | 139,99 |
| Age of Sail 2 | 79,99 |
| Aikens Artifact | 74,99 |
| Airfix Dogfighters | 54,99 |
| Alice - American McGee | 89,99 |
| Allegiance edA | 69,99 |
| Alone in the Dark 4* | 89,99 |
| America - No Peace beyond the line | 69,99 |
| Anachrony | 79,99 |
| Anno 1503 - Aufbruch i. e. neue Welt* | 89,99 |
| Anno 1602 - Königsedition | 54,99 |
| Anstoss Action* | 84,99 |
| Anstoss 3 | 69,99 |
| Aquanox* | 79,99 |
| Art of Magic* | 74,99 |
| Asherons Call dA | 69,99 |
| Autobahn Raser 3 | 59,99 |
| Baldurs Gate Icew. Dale Heart of Winter | 44,99 |
| Baldurs Gate 2 | 79,99 |
| Baldurs Gate : Icewind Dale | 69,99 |
| dito + Add On Heart of Winter | 79,99 |
| Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt | 89,99 |
| Black & White* | 99,99 |
| Blair Witch Project Vol. 3 | 49,99 |
| Blair Witch Project 1: Rustin Parr | 49,99 |
| Bleem! CD | 49,99 |
| Bleifuss Offroad | 74,99 |
| Bundesliga Stars 2001 | 79,99 |
| Bundesliga Manager X* | 89,99 |
| B17 Flying Fortress 2 | 84,99 |
| C & C Alarmst. Rot 2 + Saitek Dash 2 | 149,99 |
| CDR Win 3.8 | 49,99 |
| Chessmaster 8000 | 54,99 |
| Chicken Run | 79,99 |
| Civilisation Call to Power 2 DV | 79,99 |
| Clive Barkers Undying | 79,99 |
| Close Combat Triology US | 89,99 |
| Close Combat: Invasion Normandie | 74,99 |
| Clusterball Extrem | 59,99 |
| Cold Blood | 79,99 |
| Colin McRae Rally 2 | 79,99 |
| Combat Flight Simulator 2.0 | 84,99 |
| Command & Conquer Renegade PC* | 79,99 |
| Command & Conquer 2 Megabox | 54,99 |
| Command & Conquer 3 Megabox | 74,99 |
| Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 dt | 89,99 |
| Commandos 2 | 89,99 |
| Commandos:Doppelpack + Lös.bücher | 49,99 |
| Conflict Zone (Peacemakers)* | 84,99 |
| Cossacks | 79,99 |
| Crimson Skies | 89,99 |
| Croc 2 | 44,99 |
| Daikatana | 69,99 |
| Daikatana EV oder US | 49,99 |
| Dark Project 2 - The Metal Age | 79,99 |
| Das Geheimnis der Druiden* | 79,99 |
| Das Milliardenquiz | 44,99 |
| Dave Mirra Pro Style BMX | 64,99 |
| Days of Oblivion 2 | 44,99 |
| Delta Force 3 Land Warrior edA | 89,99 |
| Der Clou 2* | 89,99 |
| Der Industriegigant 2 | 79,99 |
| Der Urlaubsraser | 59,99 |
| Der Verkehrsgigant Gold Edition | 59,99 |
| Der Weg nach El Dorado | 44,99 |
| Descent - Venture Pack | 49,99 |
| Desperados* | 89,99 |
| Deus Ex DV uncut | 74,99 |
| Diablo 2 KD + Lösungsbuch | 89,99 |
| Diablo 2 Limited Edition - Making of | 79,99 |
| Die Sims | 74,99 |
| Dino Crisis | 74,99 |
| Dirt Track | 74,99 |
| Dracula 2 | 69,99 |
| Dragon Riders* | 84,99 |
| Dragon Stories | 44,99 |
| Dr. Jekyll & Mr. Hyde* | 69,99 |
| Ducati World | 64,99 |
| Dukes of Hazzard - Racing | 74,99 |
| Edge of Caos* | 69,99 |
| Egypt 2 | 69,99 |
| Emergency Police | 59,99 |
| Emperor - Schlacht um Dune* | 84,99 |
| Eurofighter Typhoon* | 69,99 |
| Everquest DeLuxe | 84,99 |
| Everquest + Ruins of Kunark engl. | 49,99 |
| Everquest - Scars of Velious US | 49,99 |
| Everquest - Scars of Velious(AddOn) | 44,99 |
| Evil Dead* | 74,99 |
| Evil Islands | 79,99 |
| Evil Twin* | 84,99 |
| Falcon 4.0 kD. Win95 | 54,99 |
| Fallout Apocalypse | 44,99 |
| Fallout Tactics | 79,99 |
| Fifa 2001 | 84,99 |
| Flipper der Delphin* | 44,99 |
| Fluch der Azteken | 79,99 |
| Fly 2K | 79,99 |
| Freedom* | 84,99 |
| Fritz 6.0 | 74,99 |
| Fritz 6.0 Update | 59,99 |
| Frogger 2 | 49,99 |
| Frontschweine | 74,99 |
| Fussball Manager - Bundesliga 2001 | 74,99 |
| F1 Championship Season 2000 | 89,99 |
| F1 Official Team Manager | 89,99 |
| F1 Racing Championship* | 79,99 |
| F1 World Grand Prix 2000* | 74,99 |
| F/A-18E Super Hornet | 54,99 |
| Game Programming Starter Kit 4.0 | 79,99 |
| Gangsters 2 | 79,99 |
| Giants | 74,99 |
| Gilde* | 89,99 |
| Globetrotter* | 89,99 |
| Gothic* | 74,99 |
| Grand Prix 3 | 84,99 |
| Ground Control Anthology* | 44,99 |
| Gunlock | 69,99 |
| Gunship III dt. | 69,99 |
| Half Life Generation v 2 | 44,99 |
| Half Life: Gunman Chronicles | 69,99 |
| Half Life: Gunman Chronicles kompl. EV | 54,99 |
| Heist (= Raub) | 74,99 |
| Heroes Chronicles Clash of the Dragons | 44,99 |
| Heroes Chronicles Conquest o. t. Under. | 44,99 |
| Heroes Chronicles Master o. t. Elements | 44,99 |
| Heroes Chronicles Warlords o. Wasteland | 44,99 |
| Heroes of Might & Magic Trilogy | 84,99 |
| Heroes of Might & Magic 3 Double Pack | 84,99 |
| Hired Team Trial: Gold | 74,99 |
| Hitman - Codename 47 | 69,99 |
| Homeworld Universe* | 54,99 |
| Homeworld 2 - Cataclysm | 54,99 |
| Hostile Waters* | 79,99 |
| Insane | 74,99 |
| Invictus - Im Schatten des Olymp | 64,99 |
| Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business | 59,99 |
| John Madden NFL 2001 edA | 79,99 |
| Kicker 2 | 64,99 |
| Kingdom under Fire | 69,99 |
| Kiss Pinball | 49,99 |
| König Artus | 69,99 |
| Legends of Might & Magic | 84,99 |
| Links LS 2001 | 84,99 |
| Lego Insel 2* | 74,99 |
| Lula Flipper | 44,99 |
| Max Payne* | 84,99 |
| MDK 2 | 69,99 |
| Mechwarrior 4 | 89,99 |
| Meistertrainer 00/01 - Championshipmanager | 79,99 |
| Mercedes Benz Truck Racing Classic | 44,99 |
| Metal Gear Solid | 69,99 |
| Metal Gear Solid KD + Lös.buch | 79,99 |
| Metro Police dt. | 69,99 |
| Midtown Madness 2 | 69,99 |
| Might & Magic Millenium | 84,99 |
| Monkey Island 4 - Flucht von... | 89,99 |
| Monkey Island 4 EV | 89,99 |
| Monopoly Tycoon* | 69,99 |
| Motocross Madness 2 | 64,99 |
| MTV Sports: Skateboarding | 59,99 |
| Myst 3 - Exile | 84,99 |
| Nascar Racing 4* | 49,99 |
| NBA Live 2001 | 89,99 |
| Necronomicon* | 64,99 |
| Need for Speed Motor City* | 79,99 |
| Need for Speed: Porsche | 79,99 |
| NHL 2001 | 79,99 |
| NHL 2001 engl. Version | 89,99 |
| No One Lives Forever | 79,99 |
| Odyssee - auf der Suche nach Odysseus | 74,99 |
| Offroad* | 69,99 |
| Oil Tycoon | 69,99 |
| ONI | 79,99 |
| Operation Flashpoint | 79,99 |
| Original War* | 59,99 |
| Panzer General Unternehmen Barbarossa | 69,99 |
| Patrizier 2 | 89,99 |
| PC Games Collection Vol. 2 | 59,99 |
| Pharao Gold | 69,99 |
| Pharao - Das Grab des Pharao | 69,99 |
| Pizza Connection 2 | 74,99 |
| Play the Games Vol. 3 | 49,99 |
| Police Quest SWAT 3 Elite Edition | 49,99 |
| Pompei | 74,99 |
| Pro Pinball Collection (Maximum Pinball) | 64,99 |
| Pro Rallye 2001 | 79,99 |
| Project IGI | 74,99 |
| Pulleralarm | 44,99 |
| Rainbow Six Covert Ops US | 89,99 |
| Rainbow Six Rogue Spear Platinum Pack | 64,99 |
| Rainbow Six - Covert Ops | 59,99 |
| Rainbow Six - Rogue Spear | 44,99 |
| The Real Never Ending Story* | 74,99 |
| Resident Evil 3 | 79,99 |
| Resident Evil 3 KD + Lös.buch | 89,99 |
| Rim Battle Planets* | 79,99 |
| Roller Coaster Tycoon | 59,99 |
| RTL Skispringen 2001 | 44,99 |
| RTL - Alarm für Cobra 11 | 49,99 |
| Rugby 2001 EV | 79,99 |
| Ruhm und Reichtum | 54,99 |
| Rune | 79,99 |
| Sacrifice Special Edition | 79,99 |
| Septerra Core EV | 69,99 |
| Serious Sam* | 49,99 |
| Severance: Blade of Darkness | 74,99 |
| Shadow Quests | 44,99 |
| Sheep | 69,99 |
| Shogun | 69,99 |
| Sidewinder Game Voice + Counter Strike | 104,99 |
| Siedler 4 | 79,99 |
| Silent Hunter II* | 69,99 |
| Sim City 3000 Deutsche Edition | 69,99 |
| Simon the Sorcerer 3* | 69,99 |
| Snow Storm | 59,99 |
| Software Tycoon* | 79,99 |
| Star Trek Armada | 49,99 |
| Star Trek-New Worlds | 64,99 |
| Star Trek: Away Team* | 79,99 |
| Star Trek: Creator Warp 2 | 54,99 |
| Star Trek: The Fallen dt | 74,99 |
| Star Trek: The Fallen EV | 79,99 |
| Star Trek: Voyager Elite Force | 79,99 |
| Star Trek: Voyager - Elite Force Special | 99,99 |
| Star Wars Episode 1: Battle for Naboo* | 84,99 |
| Star Wars - Force Commander US-Vers. | 79,99 |
| Star Wars - Magie eines Mythos | 44,99 |
| Starfleet Command 2 | 69,99 |
| Starpeace | 74,99 |
| Starship Troopers dt.* | 79,99 |
| Startopia - Die Raumstation* | 74,99 |
| Sternenfahrer von Catan | 79,99 |
| Stunt GP* | 79,99 |
| Stupid Invaders | 84,99 |
| Sudden Strike CD | 79,99 |
| Sudden Strike forever (off. Add On)* | 59,99 |
| Summoner* | 79,99 |
| Superbike 2001 | 79,99 |
| Suzuki Alstare Extreme Racing | 54,99 |
| Tachyon edA | 69,99 |
| Tagebuch der MIR* | 49,99 |
| Techno Mage | 89,99 |
| The Fog | 59,99 |
| The Grinch (Filmumsetzung) | 49,99 |
| The Mummy (Filmumsetzung) | 59,99 |
| The Ward | 79,99 |
| Theme Park Manager | 79,99 |
| Three Kingdoms* | 74,99 |
| Tiger Woods PGA Tour 2001 EV | 79,99 |
| Timeline | 74,99 |
| Tomb Raider - Die Chronik | 69,99 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | 59,99 |
| TopWare Gold Strategie Games DVD Bundle | 49,99 |
| Totally Unreal Special Edition | 44,99 |
| Tribes 2* | 64,99 |
| Triple Play 2001 EV | 79,99 |
| Triple Play Baseball | 74,99 |
| Trivial Pursuit 2000 | 59,99 |
| Tropico* | 79,99 |
| TV - Star | 59,99 |
| Typing of the dead | 74,99 |
| Ultima Online Gametime Code | 69,99 |
| Ultima World Edition | 69,99 |
| Vampire Special | 119,99 |
| Vampire: Die Maskerade KD | 79,99 |
| Vampire: The Masquerade EV | 89,99 |
| Venezia | 74,99 |
| Verrat in der Verbotenen Stadt | 74,99 |
| Vikings | 74,99 |
| Virtual Pool 3 | 54,99 |
| Virtual Skipper | 59,99 |
| Völker 2* | 89,99 |
| Vyruz | 44,99 |
| V-Rally 2 Expert Edition | 69,99 |
| Wall Street Trader 2001 | 54,99 |
| War Torn | 59,99 |
| Warlords Battlecry | 69,99 |
| Warm up GP 2001 | 59,99 |
| Wer wird Millionär? | 64,99 |
| Werner: Asphaltbrenner* | 69,99 |
| Wild Wild West | 59,99 |
| Wizards & Warriors edA | 64,99 |
| World Championship Snooker* | 74,99 |
| Worms World Party* | 54,99 |
| Worms: Armageddon dt. | 49,99 |
| X-Beyond the Frontier Special | 59,99 |
| You don't know Jack 3 - Abwärts | 79,99 |
| Zeitmaschine | 74,99 |
| Zeus - Herrscher des Olymp | 79,99 |
| Z2 Steel Soldiers* | 114,99 |

Liste „Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft, Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m

**+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert !!! +++**

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: (Post/E-mail/Fax) 3,99 DM + 3,- DM NNG der Post
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM + 3,- DM NNG der Post
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

**Unsere Bestelladresse für Deutschland:**

- Telefon: 0831 / 57 51 57, 01805 / 22 53 00
- Telefax:: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: Bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

**Unsere Bestelladresse für Österreich:**

- Game it! AG - A-6691 Jungholz
- Tel. 05676/8372
- Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

**Sie erreichen unser Call Center:**
**Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr**

# Sparschwein-Liste

**Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.**

## Aktuelle Budget-Titel

| Titel | Genre | Test in Ausgabe | Hersteller | Wertung | Preis | Player-Kauftip |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Age of Empires | Strategie | 12/97 | Microsoft/ak-tronic | 86 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Alpha Centauri | Wirtschaftssimulation | 3/99 | Firaxis/Electronic Arts | 81 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Anno 1602 | Wirtschaftssimulation | 5/98 | Sunflowers/Infogrames | 82 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Baldur's Gate – Die Saga | Rollenspiel | 2/99 | Bioware | 83 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Caesar 3 | Wirtschaftssimulation | 12/98 | Sierra/ak-tronic | 80 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Civilization: Call to Power | Wirtschaftssimulation | 5/99 | Activision/ak-tronic | 80 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Civilization 2: Test of Time | Strategie | 10/99 | Microprose/ak-tronic | 79 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Colin McRae Rallye – Classic | Rennspiel | 10/98 | Codemasters | 79 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Superbike 2000 | Rennspiel | 4/00 | Milestone/Electronic Arts | 85 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Commandos | Strategie | 7/98 | Eidos Interactive/ak-tronic | 85 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Commandos: Im Auftrag der Ehre | Strategie | 5/99 | Eidos Interactive/ak-tronic | 82 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Curse of Monkey Island | Adventure | 1/98 | Lucas Arts/THQ | 83 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Dark Project: Der Meisterdieb | Action-Adventure | 2/99 | Eidos Interactive/ak-tronic | 86 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Darkstone | Action-Rollenspiel | 10/99 | Delphine/Electronic Arts | 78 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Deathkarz | Action | 12/98 | Melbourne House/Infogrames | 80 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Diablo + Hellfire | Action-Rollenspiel | 2/97 | Blizzard/Havas Interactive | 80 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Driver | Rennspiel | 11/99 | GT-Interactive/Infogrames | 83 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Dungeon Keeper Gold | Strategie | 12/97 | Bullfrog/Electronic Arts | 76 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Dungeon Keeper 2 | Strategie | 8/99 | Bullfrog/Electronic Arts | 83 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Dynasty General Classic | Strategie | 11/98 | SSF/Matell Interactive | 83 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| European Air War | Simulation | 12/98 | Microprose/Hasbro Interactive | 78 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Evolva | Action-Strategie | 5/00 | Computer Artworks/Virgin Int. | 74 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Fallout 2 | Rollenspiel | 1/99 | Interplay | 85 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Freespace 2 – Dimension Pack | SF-Simulation | 12/99 | Volition/Interplay | 86 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Gangsters | Wirtschaftssimmulation | 1/99 | Eidos/ak-tronic | 74 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Grim Fandango | Adventure | 1/99 | LucasArts/THQ | 81 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| GTA 2 | Action | 12/99 | Rockstar/ak-tronic | 81 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Half-Life-Generation Pack | Action-Adventure | 12/98 | Valve Software/Havas Int. | 89 | 80 Mark | Empfehlenswert |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Action-Adventure | 10/00 | Ritual Entertainment/Take 2 | 81 | 29 Mark | Empfehlenswert |
| Heretic 2 | Action | 1/99 | Activision | 82 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Homeworld | Strategie | 11/99 | Relic/Havas Interactive | 85 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Incoming | Action | 5/98 | Rage/CDV | 65 | 50 Mark | Nicht schlecht |
| Indiana Jones & der Turm von Babel | Action-Adventure | 1/2000 | LucasArts/THQ | 85 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Israeli Air Force | Simulation | 11/98 | Jane's Combat Sim./EA | 79 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Jagged Alliance 2 | Strategie | 6/99 | Sir Tech/ak-tronic | 82 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Jedi Knight & Mysteries of Sith | Action | 4/98 | LucasArts/THQ | 77 | 45 Mark | Empfehlenswert |
| Kicker Fußball Manager | Wirtschaftssimmulation | 11/99 | Heart Line | 77 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Knights & Merchands | Strategie | 10/98 | Topware Interactive/ak-tronic | 72 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Mech Warrior 3 | SF-Simulation | 7/99 | Microprose/ak-tronic | 82 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Messiah | Action-Adventure | 2/00 | Shiny/Interplay | 83 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Motocross Madness | Rennspiel | 10/98 | Microsoft/ak-tronic | 65 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| NBA Live 2000 | Sportspiel | 1/2000 | EA Sports/Electronic Arts | 89 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| NHL Hockey '99 | Sport | 11/98 | EA Sports/Electronic Arts | 84 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| NHL 2000 | Sportspiel | 11/99 | Electronic Arts | 84 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| N.I.C.E 2 | Rennspiel | 12/98 | Magic Bytes/ak-tronic | 80 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Nox | Action-Rollenspiel | 3/00 | Westwood/Electronic Arts | 82 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Oddworld: Abe's Exodus | Action-Adventure | 1/98 | GT Interactive | 80 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Oddworld: Abe's Oddysee | Action-Adventure | 1/98 | GT Interactive/Hemming | 80 | 15 Mark | Empfehlenswert |
| Outcast | Action-Adventure | 8/99 | Infogrames | 86 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Planescape: Torment | Rollenspiel | 2/00 | Black Isle/Interplay | 89 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Pizza Syndicate Classic | Wirtschaftssimulation | 4/99 | Software 2000 | 74 | 50 Mark | Nicht schlecht |
| Populous: The Beginning | Strategie | 12/98 | Bullfrog/Electronic Arts | 80 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Powerslide – Replay | Rennspiel | 1/99 | GT Interactive | 83 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Railroad Tycoon 2 | Wirtschaftssimulation | 12/98 | Take 2 Interactive/ak-tronic | 81 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Red Baron (incl. Missions) | Simulation | 2/98 | Dynamix/Havas Interactive | 70 | 25 Mark | Nicht schlecht |
| Red Baron 3D | Simulation | 2/98 | Dynamix/Havas Interactive | 70 | 40 Mark | Nicht schlecht |
| Rogue Squadron | Action | 2/99 | LucasArts/THQ | 72 | 50 Mark | Nicht schlecht |
| Siedler 3, Die | Wirtschaftssimulation | 1/99 | Blue Byte/ak-tronic | 83 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Silver | Action-Adventure | 5/99 | Infogrames | 72 | 35 Mark | Nicht schlecht |
| Speed Busters | Rennspiel | 2/99 | Ubi Soft | 84 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Starcraft | Strategie | 6/98 | Blizzard/ak-tronic | 84 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Star Trek: Birth of the Federation | Strategie | 7/99 | Microprose/ak-tronic | 75 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Star Wars Episode 1: Racer | Rennspiel | 8/99 | LucasArts/ak-tronic | 70 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Superbike Worlds Championship | Rennspiel | 4/99 | Milestone/EA Sports | 87 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| System Shock 2 | Action-Adventure | 11/99 | Looking Glass/ Electronic Arts | 90 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Theme Park World | Wirtschaftssimulation | 1/00 | Bullfrog/Electronic Arts | 80 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Tomb Raider 3 | Action-Adventure | 1/99 | Eidos/ak-tronic | 70 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Total Annihilation | Strategie | 11/97 | Cavedog/GT Interactive | 78 | 15 Mark | Empfehlenswert |
| Turok 2 | Action | 2/99 | Iguana Software/ak-tronic | 73 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Unreal | Action | 8/98 | GT Interactive/ak tronic | 87 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Unreal Tournament | Action | 9/98 | GT Interactive/Infogrames | 87 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Viper Racing | Rennspiel | 2/99 | Sierra/Havas Interactive | 69 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Völker, Die | Strategie | 7/99 | Neo/JoWood | 78 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Warzone 2100 | Strategie | 5/99 | Eidos/ak-tronic | 75 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Wheel of Time | Action | 1/2000 | GT Interactive | 78 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Wing Commander Prophecy Classic | Action | 2/98 | Origin Systems/Electronic Arts | 85 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| X-Wing Alliance | Action | 5/99 | LucasArts/ak-tronic | 83 | 20 Mark | Empfehlenswert |

Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!

# PLAYER'S GUIDE




Im Zwiespalt der Gefühle ... Welch schwere Entscheidung: Sollte ich nun verzweifeln und den PC vor Wut aus dem Fenster werfen, oder auf das Engelchen hören und den Rechner mal lieb überstreicheln? Vielleicht hilft das ja? Vielleicht trifft aber auch die »göttliche Hand« die Entscheidung für mich ...

# DIE SEIDEL-KREATUR

Voller Besitzerstolz wollte ich einem Bekannten meinen brandneuen Gigahertz-Rechner präsentieren, da weigerte sich der schicke PC doch prompt, meine Lieblingsspiel-CD zu akzeptieren. Weder Änderungen der Laufwerksbuchstaben noch Manipulationen in der Registry hatten den gewünschten Erfolg. Langsam bahnten sich Wut und Ärger ihren Weg.

Als sich danach noch die Maus verabschiedete und der PC nach dem Neustart lediglich einen blauen »Ausnahmefehler-Bildschirm« darstellte, hatte es das Engelchen schon ganz schön schwer, mit seinen Argumenten für ein Wohlergehen des PCs überhaupt noch gegen das böse Teufelchen anzukommen ...

Als der Rechner beim erneuten Hochfahren behauptete, ein Pentium III/500 zu sein, blieb mir dann wirklich kurz die Luft weg. Da hörte ich das Teufelchen ausgesprochen deutlich flüstern: »Los, weg damit! Egal, wie viel Du bezahlt hast, Du ärgerst Dich doch nur über das Ding! Schmeiß es raus!«

**»Los, wirf das Ding weg!«**

Glücklicherweise wurde ich vom »göttlichen Händchen« zu einer (manchmal) recht besonnenen Kreatur erzogen; ich lauschte also auch dem Engelchen, das mich zu Geduld und Sanftmut aufforderte. Nachdem ich den Rechner sanft gestreichelt und mit allerlei süßen Versprechungen gelockt hatte, wagte ich einen erneuten Versuch. Und siehe da: Das erweiterte BIOS-Setup wies zärtlich darauf hin, dass die MHz-Einstellung des Prozessors wohl falsch sei und fragte, ob ich den Wert vielleicht wieder auf 1000 Megahertz ändern wolle. Äußerst dankbar akzeptierte ich. Danach funktionierte alles wieder einwandfrei! Vielleicht sollte ich öfters mal (auch bei »Black&White«) auf das Engelchen hören ...

Mit freundlichen Grüßen

Stefan Seidel

## TIPPS HOTLINE

**Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?**

**Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.**

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

# Tipps & Tricks per Fax*

**Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.**

## Möglichkeit 1:

### Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

## Möglichkeit 2:

### Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

**Kosten:** DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

**Achtung:** Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

**Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)**
**Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)**

**Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000**

| Tipps & Tricks zu | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Age of Empires 2 | 10 | (0190) 192 464 – 110 |
| (Mehrspieler-Level) | 4 | (0190) 192 464 – 115 |
| Age of Empires 2: The Conquerors | 12 | (0190) 192 464 – 167 |
| Age of Wonders | 2 | (0190) 192 464 – 132 |
| Alpha Centauri, Einsteigertipps | 1 | (0190) 192 464 – 068 |
| | 6 | (0190) 192 464 – 070 |
| American McGee's: Alice | 7 | (0190) 192 464 – 192 |
| Amerzone | 2 | (0190) 192 464 – 111 |
| Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer | 4 | (0190) 192 464 – 050 |
| AoE: Rise of Rome, Einsteigertipps | 2 | (0190) 192 464 – 040 |
| | 7 | (0190) 192 464 – 056 |
| Baldur's Gate | 13 | (0190) 192 464 – 065 |
| (Subquests) | 5 | (0190) 192 464 – 072 |
| Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast | 4 | (0190) 192 464 – 082 |
| Baldur's Gate 2, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 172 |
| Teil 2 | 12 | (0190) 192 464 – 176 |
| Caesar 3 | 2 | (0190) 192 464 – 045 |
| Civilization Call to Power | 3 | (0190) 192 464 – 075 |
| Civilization 2: Test of Time | 2 | (0190) 192 464 – 112 |
| Colin McRae Rally | 1 | (0190) 192 464 – 036 |
| Comanche Gold | 6 | (0190) 192 464 – 027 |
| C&C 3: Tiberian Sun | 15 | (0190) 192 464 – 106 |
| C&C 3: Feuersturm | 6 | (0190) 192 464 – 143 |
| C&C: Alarmstufe Rot 2, Teil 1 (Sowjets) | 3 | (0190) 192 464 – 173 |
| Teil 2 | 4 | (0190) 192 464 – 179 |
| Commandos: Im Auftrag der Ehre | 8 | (0190) 192 464 – 076 |
| Conflict Freespace | 6 | (0190) 192 464 – 029 |
| Cultures | 3 | (0190) 192 464 – 171 |
| Dark Project: Der Meisterdieb | 10 | (0190) 192 464 – 059 |
| Dark Project 2: The Metal Age | 11 | (0190) 192 464 – 148 |
| Descent 3 | 2 | (0190) 192 464 – 095 |
| Deus Ex | 9 | (0190) 192 464 – 164 |
| Devil Inside | 4 | (0190) 192 464 – 150 |
| Diablo 2, 1. Akt | 2 | (0190) 192 464 – 151 |
| 2-4. Akt | 6 | (0190) 192 464 – 158 |
| Diablo 2 (Charakterentwicklung) | 2 | (0190) 192 464 – 166 |
| Discworld Noir | 6 | (0190) 192 464 – 098 |
| Dune 2000 | 6 | (0190) 192 464 – 032 |
| Dungeon Keeper 2, Teil 1 | 5 | (0190) 192 464 – 096 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 100 |
| Driver | 4 | (0190) 192 464 – 116 |
| Earth 2150 | 3 | (0190) 192 464 – 117 |
| Fallout 2, Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 060 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 067 |
| FIFA 2000 | 2 | (0190) 192 464 – 118 |
| Final Fantasy 8, Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 134 |
| Teil 2 | 12 | (0190) 192 464 – 135 |
| Flucht von Monkey Island | 7 | (0190) 192 464 – 181 |
| Freespace 2 | 8 | (0190) 192 464 – 128 |
| Gabriel Knight 3 | 8 | (0190) 192 464 – 127 |
| Gangsters | 3 | (0190) 192 464 – 057 |
| Giants: Citizen Kabuto | 7 | (0190) 192 464 – 193 |
| Grand Prix Legends | 2 | (0190) 192 464 – 037 |
| Grim Fandango | 7 | (0190) 192 464 – 048 |
| Ground Control | 2 | (0190) 192 464 – 161 |
| Gunman Chronicles | 8 | (0190) 192 464 – 196 |
| Half-Life (deutsch), Teil 1 | 2 | (0190) 192 464 – 038 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 051 |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | 7 | (0190) 192 464 – 168 |
| Heroes of Might and Magic 3 | 2 | (0190) 192 464 – 083 |
| Heroes of Might & Magic: Shadow of Death | 2 | (0190) 192 464 – 155 |
| Herrscher des Olymp: Zeus | 2 | (0190) 192 464 – 180 |

| Tipps & Tricks zu | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Hidden & Dangerous | 7 | (0190) 192 464 – 107 |
| | 3 | (0190) 192 464 – 102 |
| Hitman: Codename 47 | 8 | (0190) 192 464 – 191 |
| Homeworld | 9 | (0190) 192 464 – 119 |
| Icewind Dale | 8 | (0190) 192 464 – 162 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | 14 | (0190) 192 464 – 125 |
| Jagged Alliance 2 | 8 | (0190) 192 464 – 084 |
| Jagged Alliance 2: Unfinished Business | 6 | (0190) 192 464 – 184 |
| King's Quest 8 | 6 | (0190) 192 464 – 054 |
| KISS: Psycho Circus | 7 | (0190) 192 464 – 165 |
| Kleopatra: Königin des Nils | 2 | (0190) 192 464 – 169 |
| Klingon Honor Guard | 7 | (0190) 192 464 – 034 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 9 | (0190) 192 464 – 113 |
| Longest Journey, The | 8 | (0190) 192 464 – 138 |
| Machines | 7 | (0190) 192 464 – 088 |
| Mech Warrior 4: Vengeance | 3 | (0190) 192 464 – 188 |
| Metal Fatigue | 3 | (0190) 192 464 – 154 |
| Metal Gear Solid | 7 | (0190) 192 464 – 183 |
| Mech Commander | 7 | (0190) 192 464 – 035 |
| Mech Warrior 3 | 6 | (0190) 192 464 – 097 |
| Mech Warrior 4 | 11 | (0190) 192 464 – 194 |
| Messiah | 7 | (0190) 192 464 – 147 |
| MDK 2 | 8 | (0190) 192 464 – 159 |
| Might & Magic 6, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 030 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 031 |
| Might & Magic 7 | 1 | (0190) 192 464 – 093 |
| Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 099 |
| Teil 2 | 5 | (0190) 192 464 – 105 |
| Might & Magic 8 | 8 | (0190) 192 464 – 144 |
| No One Lives Forever | 8 | (0190) 192 464 – 182 |
| Nox | 8 | (0190) 192 464 – 142 |
| Oni | 3 | (0190) 192 464 – 197 |
| Outcast, Teil 1 | 7 | (0190) 192 464 – 094 |
| Teil 2 | 4 | (0190) 192 464 – 103 |
| Waffen | 2 | (0190) 192 464 – 104 |
| Pharao | 2 | (0190) 192 464 – 120 |
| Pizza Connection 2 | 3 | (0190) 192 464 – 178 |
| Pizza Syndicate | 4 | (0190) 192 464 – 071 |
| Planescape: Torment | 13 | (0190) 192 464 – 136 |
| Populous 3, Einsteigertipps | 2 | (0190) 192 464 – 039 |
| Teil 1 | 4 | (0190) 192 464 – 049 |
| Teil 2 | 5 | (0190) 192 464 – 052 |
| Quest for Glory 5: Dragon Fire | 5 | (0190) 192 464 – 066 |
| Railroad Tycoon 2: Second Century | 4 | (0190) 192 464 – 085 |
| Rainbow Six | 6 | (0190) 192 464 – 041 |
| Rainbow Six: Rogue Spear | 10 | (0190) 192 464 – 121 |
| Rätsel des Master Lu, Das | 4 | (0190) 192 464 – 170 |
| Rayman 2 | 8 | (0190) 192 464 – 124 |
| Rent-A-Hero | 3 | (0190) 192 464 – 047 |
| Return to Krondor | 6 | (0190) 192 464 – 062 |
| Revenant | 5 | (0190) 192 464 – 122 |
| Ring des Nibelungen | 4 | (0190) 192 464 – 044 |
| Rollercoaster Tycoon | 1 | (0190) 192 464 – 078 |
| Rune | 9 | (0190) 192 464 – 177 |
| Sacrifice Teil 1 | 7 | (0190) 192 464 – 186 |
| Sacrifice, Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 189 |
| Shadow Company | 4 | (0190) 192 464 – 123 |
| Shadow Man | 8 | (0190) 192 464 – 108 |
| Siedler 3, Einsteigertipps | 1 | (0190) 192 464 – 046 |
| Teil 1 | 4 | (0190) 192 464 – 055 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 063 |
| Siedler 3: Geheimnis der Amazonen | 4 | (0190) 192 464 – 114 |
| Silver | 3 | (0190) 192 464 – 079 |

| Tipps & Tricks zu | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Sims, The | 2 | (0190) 192 464 – 139 |
| Soulbringer, Teil 1 | 5 | (0190) 192 464 – 152 |
| Teil 2 | 4 | (0190) 192 464 – 160 |
| Speed Busters | 1 | (0190) 192 464 – 061 |
| Starcraft Brood War | 3 | (0190) 192 464 – 073 |
| Starlancer | 6 | (0190) 192 464 – 153 |
| Star Trek: Armada | 6 | (0190) 192 464 – 149 |
| Star Trek: Birth of the Federation | 5 | (0190) 192 464 – 101 |
| Star Trek Deep Space 9 –The Fallen | 14 | (0190) 192 464 – 190 |
| Star Trek: Der Aufstand | 3 | (0190) 192 464 – 137 |
| Star Trek Voyager: Elite Force | 8 | (0190) 192 464 – 174 |
| Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung | 7 | (0190) 192 464 – 090 |
| Star Wars: Rogue Squadron | 4 | (0190) 192 464 – 069 |
| Star Wars: Force Commander | 7 | (0190) 192 464 – 146 |
| Street Wars | 3 | (0190) 192 464 – 091 |
| Stupid Invaders | 6 | (0190) 192 464 – 195 |
| Sudden Strike | 11 | (0190) 192 464 – 175 |
| System Shock 2 | 7 | (0190) 192 464 – 109 |
| Technomage | 9 | (0190) 192 464 – 187 |
| Thandor | 2 | (0190) 192 464 – 140 |
| Tomb Raider 2, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 021 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 028 |
| Tomb Raider 3, Teil 1 | 10 | (0190) 192 464 – 053 |
| Teil 2 | 10 | (0190) 192 464 – 064 |
| (alle Secrets) | 5 | (0190) 192 464 – 074 |
| Tomb Raider 4, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 126 |
| Teil 2 | 13 | (0190) 192 464 – 130 |
| Tomb Raider: Die Chronik | 10 | (0190) 192 464 – 185 |
| Ultima : Ascension, Teil 1 | 7 | (0190) 192 464 – 129 |
| Teil 2 | 10 | (0190) 192 464 – 133 |
| Unreal | 9 | (0190) 192 464 – 022 |
| Vampire: The Masquerade Redemption | 8 | (0190) 192 464 – 157 |
| Verkehrsgigant, Der | 2 | (0190) 192 464 – 141 |
| Völker, Die | 1 | (0190) 192 464 – 086 |
| | 7 | (0190) 192 464 – 092 |
| Warlords: Battlecry | 2 | (0190) 192 464 – 163 |
| Warzone 2100 | 8 | (0190) 192 464 – 087 |
| Wild Wild West | 4 | (0190) 192 464 – 145 |
| Wing Commander Prophecy | 5 | (0190) 192 464 – 023 |
| X-Wing Alliance (bis Mission 30) | 8 | (0190) 192 464 – 080 |
| (ab Mission 31) | 7 | (0190) 192 464 – 081 |

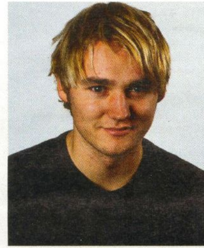
| Jahresinhalte | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Jahresinhalt 2001 (ohne Tests + Tipps) | 2 | (0190) 192 464 – 904 |
| Tipps-Übersicht 2001 | 1 | (0190) 192 464 – 905 |
| Test-Übersicht 2001 | 1 | (0190) 192 464 – 906 |
| Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps) | 4 | (0190) 192 464 – 900 |
| Tipps-Übersicht 2000 | 1 | (0190) 192 464 – 902 |
| Test-Übersicht 2000 | 2 | (0190) 192 464 – 903 |
| Jahresinhalt 1996 | 5 | (0190) 192 464 – 911 |
| Jahresinhalt 1997 | 5 | (0190) 192 464 – 910 |
| Jahresinhalt 1998 | 5 | (0190) 192 464 – 912 |
| Jahresinhalt 1999 | 5 | (0190) 192 464 – 913 |
| Tipps-Übersicht 1993-97 | 3 | (0190) 192 464 – 930 |
| Tipps-Übersicht 1998 | 1 | (0190) 192 464 – 931 |
| Tipps-Übersicht 1999 | 1 | (0190) 192 464 – 932 |

| Dienstleistungen | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Hardware-Hitliste | 2 | (0190) 192 464 – 940 |
| Hotlines der Spielehersteller | 1 | (0190) 192 464 – 941 |

PC PLAYER

# HARDWARE

## Heute gesehen, übermorgen gespielt



Jochen Rist

Und schon wieder eine neue GeForce. Hört das denn nie auf? Wer sich noch vor einem Vierteljahr eine GeForce-2-Ultra mit allen Extras besorgt hat, beißt sich jetzt zu Recht in den Hintern. Kostet die GeForce-3 doch genauso viel wie bisher die Ultra-Version und ist außerdem moderner und schneller. Zumindest in der Theorie. In Wirklichkeit heißt es nämlich: »Danke, dass Sie die teuerste Grafikkarte gekauft haben. Unterstützende Spiele dafür bekommen Sie frühestens in einem Dreivierteljahr. Bis dahin kaufen Sie bitte noch die GeForce-3-Ultra und -4. Danach wird alles gut.« Laut NVIDIAs Aussage kommen GeForce-3-Spiele natürlich schon viel früher. Den Anfang macht »Giants« mit einem GeForce-3-Patch, gefolgt von anderen Titeln, die allerdings erst im Herbst (»Aquanox«) erscheinen, oder noch auf der verzweifelten Suche nach einem Publisher sind (»Ballistics«). Bis dahin sollen uns Benchmarks (Vulpine GLmark, 3D Mark 2001) bei Laune halten. Demonstrieren Sie doch recht eindrucksvoll, wie Spiele heute aussehen würden, hätten wir uns bereits vor einem Jahr eine GeForce-3 kaufen können. Bestes Beispiel in Sachen »Heute die Technik – in einem Jahr das Spiel« sind Grafik-Kracher wie »Sacrifice«. Sie zeigen, wozu (abgesehen von der höheren Geschwindigkeit) Engines in der Lage sind, wenn man Sie lange genug an eine Chip-Architektur anpasst. Als im Januar 2000 die ersten GeForce-Karten in den Markt trudelten, gab es Technologie-Demos, die von den tollen Eigenschaften schwärmten. Zum sichtbaren Einsatz kamen die Prophezeiungen aber erst jetzt – ein ganzes Jahr später. Während man heute mit triefendem Unterkiefer Spiele-Demos mit GeForce-3-Unterstützung bewundert, hat man sich bis in einem Jahr auch schon wieder daran gewöhnt. Als Programmier-Superheld John Carmack sein »Doom 3« auf der MacWorld-Expo vorstellte, gab es wie schon damals bei »Halo« Kommentare à la: »Die Zukunft hat begonnen.«. Hallo, aufwachen! Das sind lediglich Engine-Demos und zeigen vom eigentlichen Spiel fast nichts. Zuerst müssen die Titel mit einer Spiel-Idee, KI und durchgehendem Design versorgt werden und nebenbei noch auf etwas langsameren Kisten Spaß machen. Doch die rasante Entwicklung hat auch ihre Sonnenseiten. Tolle Sache, wenn ein Spiel wirklich durchdacht und absolut spielbar ist. Schaut man sich aber so manchen Pixelhaufen auf der PS One an, ist man doch froh, einen PC mit moderner 3D-Grafikkarte zu besitzen.




»Aber ich hab mir doch erst vor zwei Wochen eine neue Grafikkarte gekauft ...«

Jochen Rist




Hardware-News





Grafikkarten



Force 16-Bit Z-Buffer
Force DXT3 Compression
Force Geforce
Force Generic CPU
Force MultiTexture

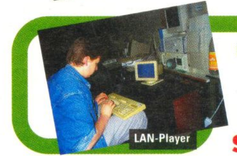
Keine Panik






GeForce3





LAN-Player



+++ TECHNIK-TREFF – SEITE 194 +++ HARDWARE-HITLISTE – SEITE 183 +++

# HARDWARENEWS

**■ Zubehör-Zuwachs bei Interact ■ Erste Anbieter mit GPRS ■ Wecker mit .wav- und .mp3-Funktion...**

## NEUES INTERACT-ZUBEHÖR

Zubehör-Fabrikant Interact hat die eigene Produktpalette mal wieder einer Frischzellenkur unterzogen. Im Programm sind ab sofort der »Cyclone FX« (119,99 Mark), ein Force-Feedback-Joystick, das »Hammerhead FX«-Gamepad (119,99 Mark) mit Rumble-Effekt, das »Axis-Pad« (79,99 Mark), ebenfalls ein Gamepad mit zwei Mini-Sticks und Metallic-Lackierung. Dass Notebooks bei Spielern in Zukunft eine größere Rolle spielen, hat man auch bei Interact erkannt: Das »GoPad FX« (89,99 Mark) ist ein bewusst klein gehaltenes USB-Gamepad für Notebooks, welches auch als Maus verwendet werden darf. Abgerundet wird das Ganze durch die kleine »GoMouse« (29,99 Mark), ebenfalls ein Kandidat für unterwegs.



**Interact erneuert seine Produktpalette**

## GPRS KOMMT ...

General Packet Radio Service, kurz »GPRS«, ist die Vorstufe zum Handy-Datenübertragungs-Standard UMTS. Erste GPRS-Handys gibt es bereits – so zum Beispiel das Motorola Timeport 260. D2 und E-Plus bieten ab sofort den GPRS-Dienst an. Bei D2 kostet die Aktivierung einmalig 11,50 Mark, hinzu kommt ein monatlicher Basispreis von 19,95 Mark, der zum normalen D2-Tarif dazugerechnet wird. Ein mickriges MByte dürfen Sie dafür übertragen. Jede weiteren zehn KByte kosten 19 Pfennige. Bei E-Plus zahlen Kunden bis zur 100-Kilobyte-Grenze 0,69 Mark pro zehn Kilobyte. Danach kosten die zehn Kilobyte nur noch 20 Pfennig. Eine Grundgebühr wird bei E-Plus nicht verlangt.



**GPRS-Handys sind im Kommen.**

## FAULE BANDE!

**Auf der Webseite www.gadgetshop.com können Sie einen Wecker bestellen, der .wav- und .mp3-Dateien abspielt. Im Lieferumfang enthalten ist ein Parallelport-Kabel, über das Sie die Daten vom Windows-95/98-PC zum Wecker übertragen. Der »eClock2«-Wecker kostet 26,96 Pfund, also circa 80 Mark. Achtung chronische Verschläfer: Drei zum Betrieb notwendige Mignonzellen liegen der Verpackung hinterhältigerweise nicht bei.**

Reißt Sie mit .wav- oder .mp3-Dateien aus den Federn: Der eClock2-Wecker.

## SCHNELLE DSL-FLATRATE UND CLAN-SERVER

»Streamgate« ist ein neuer DSL-Anbieter. Bis zum dritten Quartal sollen alle größeren Städte und bis Ende des Jahres ganz Deutschland Zugang zur T-DSL-Alternative bekommen. Der günstigste Tarif setzt sich aus folgenden monatlichen Grundgebühren zusammen: DSL-Internetanschluss für 79,90 Mark (1024 Kbit/s Downstream und 128 Kbit/s Upstream) plus Flatrate für 49,90 Mark. Hinzu kommt eine einmalige Bereitstellungsgebühr, die 98 Mark (24 Monate Laufzeit), 198 Mark (zwölf Monate Laufzeit), oder 298 Mark (sechs Monate Laufzeit) kostet. Interessant für Dauer-Online-Zocker und Clan-Leute dürfte die Option für einen Spieleserver sein: Der Serverzugang setzt sich aus einer monatlichen Grundgebühr (240 Mark für zwölf Spieler, 300 Mark für 16 Spieler, 360 Mark für 20 Spieler – jeweils zuzüglich 16 Prozent Mehrwertsteuer) und einer einmaligen Einrichtungsgebühr (99 Mark) zusammen.Weitere Infos gibt es unter der Hotline-Nummer 01805-123430 oder auf der Webseite www.streamgate.de.




**Streamgate bietet DSL mit 1024-2300 Kbit/s Downstream.**

## DIE BENCHMARK-ABLÖSUNG

**Die deutschen Engine-Entwickler Vulpine (www.vulpine.de) und die Benchmark-Programmierer von Madonion.com (www.madonion.com) stellen zwei neue Benchmark-Programme vor. Während Vulpine mit dem »GLmark« die Leistung von 3D-Grafikkarten unter einer OpenGL-Umgebung misst, trägt »3D Mark 2001« die unter einer Direct3D-Umgebung entstandenen Ergebnisse zusammen. Beide Benchmark-Programme unterstützen bereits die erweiterten Funktionen des GeForce-3-Chips und stellen DirectX 8 exklusive Effekte dar. (Vertex- und Pixel-Shader). Der Vulpine GLmark befindet sich übrigens auf der Heft-CD-B.**




**Benchmarks mit GeForce-3-Unterstützung: GLmark und 3D Mark 2001**

## ERSTE GRAFIKKARTE MIT KYRO-2-CHIP

Hercules stellt mit der »3D Prophet 4500 64 MB« eine neue Low-Budget-3D-Grafikkarte vor. Zum Preis von 330 Mark erhalten Sie ein mit dem Kyro-2-4500-Grafikchip (der Vorgänger Kyro 1, ebenfalls von STMicroelectronics, sitzt in der Dreamcast-Konsole) ausgestattetes Modell, das auf einen 64-MByte-Speicher der Sorte SDRAM zugreift. Chip- und Speichertakt betragen 175 MHz. Spezialeffekte, wie »Motion Blur« (verwaschene Darstellung von Objekten), »Environmental Bump Mapping« (Spiegelung der Umgebung auf Objektoberflächen), »Tile Based Rendering« beziehungsweise »Hidden Surface Removal« (keine Berechnung unsichtbarer 3D-Stücke) und FSAA (bildschirmfüllende Kantenglättung) beherrscht der 3D-Chip. Transform&Lighting ist für ihn allerdings ein Fremdwort. Käufer erhalten außerdem die Vollversion von »PowerDVD 2.5«. Wie die Grafikkarte sich in der Praxis schlägt, klären wir in der nächsten Ausgabe.

**Zwar ohne T&L, dafür aber mit anderen Spezialeffekten: der Kyro-2-4500.**

# HARDWARE HITLISTE

**Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.**

## Boxen

**1** Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital **ca. Preis:** 800 Mark
**Test in:** 04/2001 (92 Punkte)

**2** Videologic Sirocco
**ca. Preis:** 800 Mark
**Test in:** 04/2001 (88 Punkte)

**3** Klipsch Promedia 2.1
**ca. Preis:** 500 Mark
**Test in:** 12/2000 (86 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Soundman SR-30
ca. Preis: 150 Mark
Test in: 04/2001 (70 Punkte)

## DVD-Laufwerk




**1** Pioneer DVD-A05SZ
**ca. Preis:** 350 Mark
**Test in:** –

**2** Toshiba SD-M1402
**ca. Preis:** 280 Mark
**Test in:** –

**3** Pioneer DVD-114
**ca. Preis:** 270 Mark
**Test in:** –

**PREIS TIPP**
Hitachi GD-7000
ca. Preis: 230 Mark
Test in: –

## Monitor

**1** Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)
**ca. Preis:** 950 Mark
**Test in:** 4/2000 (87 Punkte)

**2** Iiyama Vision Master 451 (19 Zoll)
**ca. Preis:** 1000 Mark
**Test in:** 4/2000 (85 Punkte)

**3** Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll)
**ca. Preis:** 1000 Mark
**Test in:** 4/2000 (81 Punkte)

**PREIS TIPP**
Videoseven N95S
ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

## 2D/3D-Beschleuniger



**1** Hercules 3D Prophet 2 Ultra
**ca. Preis:** 1300 Mark
**Test in:** 13/2000 (94 Punkte)

**2** ATI Radeon 64 MB DDR VIVO
**ca. Preis:** 950 Mark
**Test in:** 13/2000 (89 Punkte)

**3** Leadtek Winfast GeForce2 GTS64
**ca. Preis:** 850 Mark
**Test in:** 13/2000 (89 Punkte)

**PREIS TIPP**
Hercules 3D Prophet 2 MX
ca. Preis: 370
Test in: 13/2000 (71 Punkte)

## Gamepad

**1** Logitech Wingman Gamepad
**ca. Preis:** 50 Mark
**Test in:** 13/2000 (85 Punkte)

**2** Microsoft Sidewinder Gamepad
**ca. Preis:** 70 Mark
**Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

**3** Thrustm. Firestorm Dual Power Gamepad
**ca. Preis:** 80 Mark
**Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Wingman Gamepad
ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

## Joystick



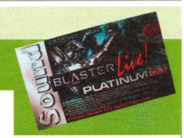
**1** Thrustmaster Afterburner
**ca. Preis:** 170 Mark
**Test in:** 13/2000 (85 Punkte)

**2** MS Sidewinder Precision 2
**ca. Preis:** 100 Mark
**Test in:** 13/2000 (77 Punkte)

**3** Saitek Cyborg 3D Gold
**ca. Preis:** 100 Mark
**Test in:** 13/2000 (76 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Wingman Attack
ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

## Soundkarte




**1** Creative Soundblaster Live! Platinum 5.1 **ca. Preis:** 500 Mark
**Test in:** 2/2001 (92 Punke)

**2** Creative Soundblaster Live! Player 5.1 **ca. Preis:** 200 Mark
**Test in:** –

**3** Videologic Sonic Vortex 2
**ca. Preis:** 160 Mark
**Test in:** 5/2000 (75 Punkte)

**PREIS TIPP**
Creative Soundblaster 128
ca. Preis: 60 Mark
Test in: –

## Force-Feedback-Lenkrad



**1** Saitek R4 Force Wheel
**ca. Preis:** 400 Mark
**Test in:** 9/99

**2** MS Sidewinder Force Feedback Wheel
**ca. Preis:** 220 Mark
**Test in:** 13/2000 (84 Punkte)

**3** Guillemont Force Feedback R. Wheel
**ca. Preis:** 250 Mark
**Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Wingman Formula Force GP
ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (75 Punkte)

## Maus




**1** Microsoft IntelliMouse Optical
**ca. Preis:** 110 Mark
**Test in:** 13/2000 (88 Punkte)

**2** Logitech MouseMan Wheel Optical
**ca. Preis:** 100 Mark
**Test in:** 13/2000 (88 Punkte)

**3** Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye
**ca. Preis:** 110 Mark
**Test in:** 6/2000 (87 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Pilot Wheel Mouse
ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

## Lenkrad



**1** Thrustmaster 360 Modena Pro
**ca. Preis:** 170 Mark
**Test in:** 13/2000 (87 Punkte)

**2** Fanatec LeMans Special Edition
**ca. Preis:** 150 Mark
**Test in:** 13/2000 (83 Punkte)

**3** Saitek R4 Racing Wheel
**ca. Preis:** 200 Mark
**Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

**PREIS TIPP**
Mad Catz Andretti Racing Wheel
ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

Großer Vergleichstest: Grafikkarten




# 3D in der Praxis

**Nur die korrekte Unterstützung der wichtigen grafischen Effekte lässt 3D-Spiele in ihrer vollen Pracht erscheinen. Unser Test zeigt, dass viele aktuelle Grafikkarten den 3D-Anforderungen aber nicht genügen. Oft scheitert es bereits an Grundfunktionen.**

**Die reine Grafikgeschwindigkeit ist inzwischen – zumindest bei Grafikkarten mit Grafikchips wie dem NVIDIA GeForce-2-GTS oder dem ATI Radeon – nur noch von untergeordneter Bedeutung.**

Der Grund: Die Karten sind schnell genug, ja sogar beinahe zu schnell für die Anforderungen der meisten aktuellen Spiele. Die sichtbaren Verbesserungen beim Spielerlebnis liegen jetzt nicht mehr in immer höheren Frame-Raten, sondern in einer verbesserten Darstellungsqualität. Neue 3D-Effekte und detailreichere Objekte sorgen für realistischere 3D-Szenen: Die T&L-Beschleunigung der neusten Grafikchips ermöglicht hohe Polygonzahlen, fortgeschrittene Bump-Mapping-Verfahren verleihen Oberflächen Strukturen, Full-Scene-Anti-Aliasing glättet Kanten, und aufwändiges Per-Pixel-Shading sorgt für eine wirklichkeitsnahe Beleuchtung.

Doch alle Effekte und Grafiktricks sind nutzlos, wenn sie nur fehlerhaft oder überhaupt nicht umgesetzt werden. Gerade hier zeigen in unserem umfangreichen Vergleichstest selbst die leistungsfähigsten 3D-Beschleuniger mitunter deutliche Schwächen. Am Beispiel von zwölf unterschiedlichen Spielen wird untersucht, wie aktuelle Grafikkarten den Anforderungen moderner 3D-Software gerecht werden. Zum Einsatz kommen Spiele wie »Diablo 2«, »Mech Warrior 4«, »MDK 2« oder »Unreal: Tournament«. »Colin McRae Rally 2.0« und »Giants« profitieren bereits von den Möglichkeiten der kommenden Spielegeneration: Besonders die Unterstützung von Environmental-Mapped- oder Cubic-Bump-Mapping bringt hier eine sichtbar bessere Bilddarstellung.

Untermauert werden die Ergebnisse aus den Anwendungstests mit den Resultaten der bewährten PCpro-Benchmarks. Denn gerade bei Karten im Leistungsmittelfeld kann die Differenz von nur wenigen Frames pro Sekunde oft zwischen Spielvergnügen oder Missvergnügen entscheiden – ein entscheidender Wert, der sich exakt nur als Benchmark fassen lässt.

## Der Grafikchip entscheidet

Bei den Tests stehen nicht einzelne Grafikkarten im Mittelpunkt, sondern jeweils nur die Grafikchips. Diese sind im Wesentlichen alleine für die Leistung und den Funktionsumfang der Grafikkarte entscheidend. Die passende Grafikkarte zum gewünschten Chip finden Sie ab Seite 190 in einer großen Marktübersicht mit allen aktuellen, derzeit in Deutschland verfügbaren Grafikkarten. Die nächste Generation ist beginnend mit der GeForce-3 ebenfalls schon im Anrollen (siehe Seite 196). Ihnen werden wir in einer der nächsten PC Player-Ausgaben einen vergleichenden Schwerpunkt widmen. Untersucht werden hier von 3Dfx der VSA-100-Chip – der auf der Voodoo-5-5500 gleich zwei Mal zu finden ist –, von ATI der Radeon- und der Rage-128-Pro-Chip.NVIDIA schickt den GeForce-2-GTS-, den GeForce-2-MX- und den etwas betagten TNT-2-Ultra-Chip ins Rennen. Matrox ist mit dem G450 vertreten, Videologic mit dem Kyro-Chip, der in Kooperation mit dem Chip-Fabrikanten STM entstanden ist.

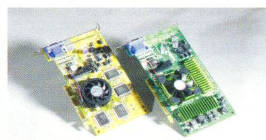
Berücksichtigt wird zudem, wenn ein Chip im Handel auf Grafikkarten mit unterschiedlicher Speicherausstattung verbaut wird: Im Test arbeitet der Radeon sowohl auf einer ATI-Radeon-64-MB-DDR-Vivo-Grafikkarte mit 64 MByte DDR-Speicher als auch auf der preiswerteren Radeon 32 MB mit 32 MByte des langsameren SDR-Speichers. Der GeForce-2-GTS-Chip kann seine Leistung sowohl auf einer Standard-Karte mit den Referenzspezifikationen von 200/333 MHz für Chip- und Speichertakt als auch auf einer GeForce-2-Ultra-Karte mit schnellem 4-Nanosekunden-Speicher und 250/460 MHz Chip/Speichertakt unter Beweis stellen.

## GeForce 2 GTS ungeschlagen

Uneingeschränkt bewähren können sich im Zusammenspiel mit allen zwölf 3D-Spielen nur Grafikkarten, die mit einem GeForce-2-GTS- oder GeForce-2-Ultra-Chip von NVIDIA arbeiten. Die fehlerfreie Unterstützung aller grafischen Effekte sowie große Geschwindigkeitsreserven bringen die Karten selbst bei anspruchsvollsten Spielen wie »Giants« oder »Sacrifice« nicht ins Stottern. Weiter vorne liegen auch der ATI-Chip auf der Grafikkarte Radeon 64 MB DDR Vivo und Karten mit dem GeForce-2-MX-Beschleuniger. Während es bei den ATI-Karten weniger die Performance als Treiberunstimmigkeiten sind, die zu Abwertungen führen, macht sich bei den preiswerten MX-Modellen die geringere Leistung auf Grund des langsameren SDR-Speichers bemerkbar. Etwas mehr Leistung als die MX-Karten bietet die Radeon-Karte mit SDR-Speicher, dafür nagt die Karte an den gleichen Treiberschwierigkeiten wie das DDR-Modell.

## Gelungene Abschiedsvorstellung: 3Dfx

Nach dem Verkauf von 3Dfx an den einstigen KonkurrentenNVIDIA kann sich die Voodoo-5-5500 zum Abschied noch einmal positiv ins Licht setzen: Beim Großteil der getesteten Spiele werden alle Effekte fehlerfrei und mit genügend hoher Bildrate umgesetzt. Geschlagen geben muss sich die Voodoo bei fortschrittlichen Spielen mit T&L-Unterstützung und den neueren Bump-Mapping-Varianten: Hier fehlt es an Power und grafischer Qualität. Nicht gesichert ist bei der Karte auch der



Uneingeschränkt empfehlenswert sind die GeForce-2-GTS-Grafikkarten. Der Mehrpreis für die Ultra-Variante (rechts) lohnt nur für absolute Hardcore-Gamer.

## EMPFEHLUNG

**NVIDIA GeForce 2 GTS Ultra**

**Für die extrem hohe Grafikleistung und fehlerfreie Unterstützung aller wichtigen 3D-Effekte erhält der GeForce-2-Ultra-Chip von NVIDIA die »Empfehlung der Redaktion«.**
**Ohne Fehl und Tadel präsentiert sich im Test aber auch der GeForce-2-GTS. Grafikkarten mit diesem Chip liefern nur geringfügiger weniger Leistung als die Ultra-Varianten, bieten aber das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis. Beide NVIDIA-Chips profitieren in der gleichen Weise von den innovativen 3D-Funktionen der GeForce-2-Architektur wie T&L-Beschleunigung und der Unterstützung von Per-Pixel-Shading und zeigen sich damit auch für zukünftige Spiele hervorragend gerüstet.**

zukünftige Treibersupport, so dass selbst günstige Angebote im Ausverkauf der 3Dfx-Produkte mit Vorsicht zu genießen sind.

Die Videologic Vivid, vom Preis und der Leistung her eine mögliche Alternative zu den günstigen Radeon- oder MX-Karten, muss sich im Test vor allem wegen Treiberproblemen gegenüber den beiden Konkurrenten geschlagen geben. Nicht empfehlenswert – besonders im Hinblick auf zukünftige Spiele – sind die TNT-2- und Rage-Fury-Maxx-Karten. Deren Technik ist inzwischen überholt, da sollte auch kein besonders günstiger Preis zum Kauf reizen.

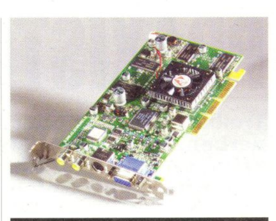
Das Schlusslicht im Test bildet der Matrox G450-Chip. Obwohl die Grafikkarten mit dem neusten Matrox-Sprössling mit schnellem DDR-Speicher arbeiten, kann dieser durch den nur 64 Bit breiten Speicherbus seine Leistung nicht ausspielen, womit letztendlich nur die 3D-Leistung der G400-Vorgängerkarten erreicht wird.

### Der Mehrpreis lohnt

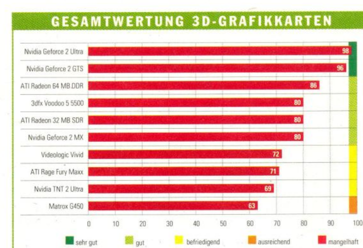
Nur bei Grafikkarten, die auf einem GeForce-2-GTS- oder GeForce-2-Ultra-Chip von NVIDIA beruhen, müssen keinerlei Kompromisse bei Bildqualität und Spielbarkeit eingegangen werden. Bei Karten mit den anderen getesteten Grafikchips sind dagegen – zumindest ab der nächsten Spielegeneration – mehr oder weniger große Abstriche bei Auflösung, Detailgenauigkeit oder Farbtiefe unumgänglich, um noch spielbare Frame-Raten zu erreichen. Als preiswerte Alternativen sind die GeForce-2-MX-Karten zum Preis ab 250 Mark oder die Radeon 32 MB SDR für 340 Mark zu empfehlen. Sie bieten immer noch genügend 3D-Performance und stehen bei der umfassenden Unterstützung grafischer Effekte den GeForce-2-GTS- oder Radeon-DDR-Modellen in nichts nach.

Doch auch der Einstieg in der Highend-GeForce-2-GTS-Klasse ist deutlich günstiger geworden: Entsprechende 32-MByte-Karten sind inzwischen schon für unter 500 Mark erhältlich. Ein Mehrpreis der sich schon beim nächsten neuen Spiel bezahlt macht.

**(PCPro/ms/jr)**



**Der Radeon-Chip bietet hohe Leistung und viele grafische Effekte, arbeiten muss ATI aber noch an der Treiberunterstützung.**




## EINZELWERTUNG

# So bewerten wir

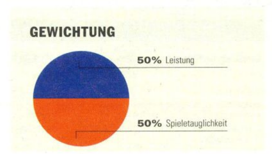
**In die Gesamtwertung der Grafikkarten gehen zum gleichen Teil die Resultate aus den Messungen und die Ergebnisse aus den Tests zur Spieletauglichkeit ein.**

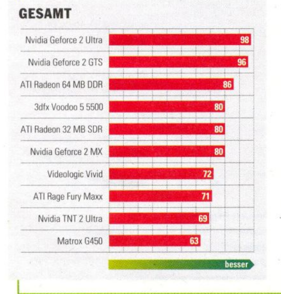
### Leistung

**Innerhalb der Kategorie Leistung wird unterschieden nach den drei Kriterien 3D-Performance, 2D-Performance und DVD-Beschleunigung. Die 3D-Performance hat einen Anteil von 70 Prozent und wird mit dem »3D Winbench 2000 1.1«, dem »Quaver-Timedemo« zu Q3 und dem »Awadvs-04-Test« aus der Spec-Viewperf-6.1.2-Suite bestimmt. Mit jeweils 15 Prozent zählen die 2D-Peformance, die mit dem »Highend Graphics Winmark 99« ermittelt wird, und die DVD-Beschleunigung, für die der »Video-2000-Benchmark« von Madonion die Leistungsdaten liefert. Alle genannten Benchmarks werden jeweils auf einem Intel- und einen AMD-basierenden Testsystem gefahren. Als Bildschirmeinstellungen werden eine Auflösung von 1024 mal 768 Punkten und eine Farbtiefe von 32 Bit verwendet.**

### Praxistauglichkeit

**Anhand von zwölf Spielen aus unterschiedlichen Kategorien werden die Grafikkarten auf ihre Spieletauglichkeit hin untersucht. Kriterien sind Kompatibilität, Darstellungsqualität, unterstützte Effekte und subjektive Spielgeschwindigkeit. Für jedes Spiel werden die Grafikkarten jeweils mit einer Schulnote bewertet. Das Gesamtergebnis ergibt sich schließlich aus dem Mittelwert der Einzelnoten. (PCPro/ms/jr)**









# PRAXISTEST

## Treiberprobleme oder fehlende Effekte verderben oft das 3D-Vergnügen. Der Praxistest zeigt, welche Grafikkarten mit aktuellen und zukünftigen 3D-Spiele klarkommen.

**Anhand gleich eines Dutzends ganz unterschiedlicher Spiele mussten die aktuellen Grafikchips ihre Praxistauglichkeit unter Beweis stellen.**

Denn ob der immensen Leistung aktueller Grafikbeschleuniger zählt bei der Berechnung von 3D-Szenen immer weniger die reine Geschwindigkeit, als vielmehr die visuelle Qualität der Darstellung. Entscheidend ist, ob alle 3D-Effekte unterstützt und korrekt umgesetzt werden. Stabil programmierte Treiber sind die wichtigste Grundvoraussetzung dafür. Auf ganzer Linie können in dem Test nur die Grafikkarten mit GeForce-2-GTS-Chip überzeugen: Sie unterstützen alle modernen Features, verfügen über stabile Treiber und geraten auch bei der Bildrate nicht in Bedrängnis. Noch einmal positiv ins Bild setzt sich die 3Dfx Voodoo-5: Bei den meisten Spielen zeigt die mit zwei VSA-100-Grafikchips bestückte Karte vorbildliche Performance. Abstriche müssen nur bei besonders innovativen 3D-Spielen wie Giants gemacht werden.

Eine Chance verpasst hat – zumindest vorerst – ATIs Radeon: Trotz des ausgeklügelten 3D-Chips sind viele Spiele durch Treiberprobleme nur mit Einschränkungen zu genießen. Das Manko könnte aber zumindest mit den nächsten Treiberversionen behoben werden.

Mit den neuen Bump-Mapping-Varianten wirkt Colin McRaes Rally besonders realistisch.



### Autorennen oder Rollenspiel?

Bei der Auswahl der Spiele haben wir auf eine ausgewogene Mischung Wert gelegt und die verschiedenen Genres berücksichtigt: von Autorennen und Simulationen über Ego-Shooter bis hin zu Strategie- und Rollenspielen sind alle Spielesorten vertreten. Jedes Spiel wird unter verschiedenen Auflösungen und Farbtiefen getestet. Auch die unterschiedlichen Qualitätseinstellungen und Grafikeffekte finden Berücksichtigung.



Neben Giants stellt Sacrifice (oben) die höchsten Anforderungen an die 3D-Hardware.

Bewertet werden die Grafikkarten bei den einzelnen Spielen anhand der Kriterien Kompatibilität, Bildqualität, Effekte und subjektive Spielgeschwindigkeit. Abstürze, mangelnde Funktionen und Bildfehler wirken sich negativ aus; ein flüssiger Spielablauf mit vielen 3D-Effekten führt zu Pluspunkten. Die Einzelergebnisse und die Gesamtnote finden sich in der unten stehenden Übersichtstabelle.

Da dem Grafikkartentreiber eine besondere Rolle zukommt, wird jeweils mit verschiedenen Versionen getestet. Kein Anwender wird aber für jedes Spiel einen neuen Treiber installieren: Deshalb werden bei der Wertung nur die Ergebnisse mit dem Treiber berücksichtigt, der insgesamt die besten Resultate erzielt. Bei den NVIDIA TNT-2-Karten, der ATI Rage Fury Maxx und der Matrox Millennium G450 war dies die neueste Treiberversion von den Internetseiten der Herstellerfirmen. Bei den GeForce-2-MX- und -GTS-Karten kommen dagegen ebenso inoffizielle Treiber (siehe »keine Panik!« auf Seite 192) zum Einsatz wie bei der ATI Radeon oder der Videologic Vivid. Bei der Voodoo-5-5500 bewährten sich die Beta-Treiber von der 3Dfx-Homepage (www.3dfxgamers.com).

**BEWERTUNG**

| Grafikchip/Grafikkarte | 3Dfx Voodoo 5 5500 [1] | ATI Rage Fury Maxx [2] | ATI Radeon 32 MB SDR | ATI Radeon 64 MB DDR | Matrox G450 | NVIDIA Geforce Ultra/2 GTS | NVIDIA Geforce 2 MX | NVIDIA TNT 2 | Videologic Vivid |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Treiberversion | 1.04.01 | 4.12.7942 | 4.13.7062 | 4.13.7062 | 6.21.003 | 6.47 | 6.47 | 5.33 | 1.05.0115 |
| **Durchschnittsnote** | **gut** | **befriedigend** | **gut** | **gut** | **ausreichend** | **sehr gut** | **gut** | **befriedigend** | **befriedigend** |
| Colin Mc Rae Rally 2.0 (Codemasters) | befriedigend [3] | befriedigend [3] | befriedigend [4] | befriedigend [4] | ausreichend | sehr gut | gut | befriedigend [3] | ausreichend [5] |
| Crimson Skies (Microsoft) | sehr gut | befriedigend | befriedigend [6] | befriedigend [6] | befriedigend | sehr gut | gut | befriedigend | befriedigend [6] |
| Diablo 2 (Blizzard) | sehr gut | sehr gut | befriedigend [7] | befriedigend [7] | sehr gut | sehr gut | sehr gut | sehr gut | sehr gut |
| Giants (Interplay) | befriedigend [3,8] | ausreichend [3,8] | gut | sehr gut | mangelhaft [3,8,9] | sehr gut | gut | ausreichend [8] | ausreichend [3,8] |
| Homeworld (Sierra) | sehr gut | sehr gut [8] | sehr gut | sehr gut | befriedigend | sehr gut | sehr gut | befriedigend [10] | ausreichend |
| MDK 2 (Interplay) | gut [8] | gut [8] | gut [11] | gut [11] | ausreichend [8] | gut [11] | gut [11] | ausreichend [8] | befriedigend [8] |
| Mech Warrior 4 (Microsoft) | sehr gut | gut | gut | sehr gut | ausreichend | sehr gut | gut | befriedigend | gut |
| Mercedes Benz Truck Racing (THQ Interactive) | gut [12] | ausreichend | gut | sehr gut | ausreichend | sehr gut | befriedigend | befriedigend [11] | befriedigend |
| NHL 2001 (Electronic Arts) | sehr gut | gut [13] | gut [13] | gut [13] | befriedigend | sehr gut | gut | gut | gut |
| Sacrifice (Interplay) | befriedigend [6,8] | ausreichend [6,8] | ausreichend [6,14] | ausreichend [6,14] | mangelhaft [8,9] | gut | befriedigend | ausreichend [8] | ausreichend [6,8] |
| Star Trek Voyager Elite Force (Activision) | gut [8] | befriedigend [8] | gut | sehr gut | ausreichend [8] | sehr gut [15] | gut [15] | befriedigend [8] | befriedigend [8] |
| Unreal Tournament (Epic Games) | sehr gut | befriedigend | befriedigend | sehr gut | befriedigend | sehr gut | gut | ausreichend [4] | gut |

1) 2 x 3Dfx VSA-100-Chip
2) 2 x ATI-Rage-128-Pro-Chip
3) keine Bump-Mapping-Effekte möglich
4) Darstellungsfehler in Menüs
5) Löcher in der Straße
6) Probleme bei Nebeldarstellung
7) 3D-Modus kann nicht initialisiert werden
8) kein T&L
9) unspielbar langsam mit hohem Detailgrad
10) nur Direct3D möglich (grobe Farbverläufe)
11) vereinzelte Polygon-Fehler
12) massiver Performanceeinbruch mit 24-Bit-Texturen
13) geringe Bildfehler
14) 32-Bit-Farbtiefe nicht möglich
15) komprimierte Texturen sehr grob (mit DXTC1)



Die höhere Texturqualität hat bei Star Trek Voyager nicht nur schmückende Wirkung: Erst mit der besten Einstellung (links) sind alle Kontrollelemente und Schriftzüge zu erkennen.



Interplay Giants unterstützt nahezu alle neuen 3D-Funktionen. Mit aktiviertem Bump Mapping und Per-Pixel-Shader (links) sehen die Landschafts- und Objekttexturen deutlich plastischer aus.

### Der Grundparcours

Im ersten Durchgang müssen sich die Karten vermeintlich einfachen Aufgaben stellen: Standardeffekte wie Nebel-Darstellung (Fogging), Transparenz (Alpha-Blending) und trilineare Filterung sollten heutzutage keiner Grafikkarte mehr Probleme bereiten. Kaum mehr als diese Features verwenden Spiele wie »Crimson Skies«, »Homeworld«, die Eishockey-Simulation »NHL 2001«, das Rennspiel »Mercedes Benz Truck Racing« und der Shooter »Unreal: Tournament«. Die fünf Titel entsprechen damit dem Gros der heute verfügbaren Spiele, die zu Gunsten der Abwärtskompatibilität zu älteren Grafikkarten meist nur mit den einfachsten Effekten arbeiten. Dies schlägt sich auch im Testergebnis nieder: Die genannten Spiele verursachen die geringsten Probleme.

Auch »Mech Warrior 4« kommt ohne fortschrittliche 3D-Effekte aus, nutzt als einziges getestetes Spiel aber bereits DirectX 8.0 – ohne sichtbare Vorteile. Eine Sonderstellung nimmt »Diablo 2« ein. Dabei handelt es sich im Grunde um ein 2D-Spiel, das allerdings 3D-Funktionen zur Darstellung von Spezialeffekten verwendet. Damit stellt das populäre Action-Rollenspiel nur sehr geringe Ansprüche an die Grafikkarte. Lediglich mit der Radeon-Karte konnte der 3D-Modus nicht initialisiert werden; hier musste auf den nur unwesentlich schlechter aussehenden Software-Modus zurückgegriffen werden.

### Detail-Probleme

Probleme zeigen sich schließlich im Detail: Dass eine Grafikkarte prinzipiell die genannten Features unterstützt, bedeutet nicht, dass diese auch tatsächlich funktionieren. Besonders bei den ATI-Grafikkarten offenbaren sich eine hohe Zahl an Darstellungsfehlern. Bei der Rage Fury Maxx und der Radeon tauchen in jedem zweiten Spiel mehr oder weniger deutliche Probleme auf. Besonders widerspenstig zeigt sich ATIs Radeon »Sacrifice«, das im Test bei 32-Bit Farbtiefe überhaupt nicht läuft und bei dem der aktivierte Nebeleffekt schlichtweg ignoriert wird. Fogging scheint ohnehin problematisch für die Radeon zu sein: Auch bei Crimson Skies wird der Nebel zwar dargestellt, wirkt aber deutlich gröber als bei allen anderen Testkandidaten.

Deutlich besser bewähren sich die Karten mit den GeForce-2-Chips von NVIDIA. Zwar gibt es auch hier vereinzelte Darstellungsfehler, diese sind aber weit seltener als bei den anderen Testkandidaten. Lediglich die Transparenzeffekte in »MDK2« verursachen in Einzelfällen störende Bildfehler, die auch auf Karten mit NVIDIAs TNT-2-Chip zu beobachten sind. Die TNT-2-Karten können übrigens durch NVIDIAs Unified-Driver-Architektur theoretisch dieselben Detonator-Treiber verwenden wie die GeForce-2-Modelle. Im Test liefern die TNT-2-Beschleuniger jedoch mit der älteren 5.33-Version die besseren Resultate. Von Darstellungsfehlern bleiben die TNT-2-Modelle aber trotzdem nicht verschont: Fehlende Menüs in Unreal, Polygon-Fehler mit Mercedes Benz Truck Racing und grobe Farbverläufe bei Homeworld stören das Spielvergnügen.

Während die Voodoo-5-5500 von 3Dfx weitgehend fehlerfrei läuft, gibt es mit der Videologic Vivid auf dem Intel-System zunächst Anlaufschwierigkeiten durch Konflikte mit dem SCSI-Controller. Nach dem Beheben der Probleme, zeigt sich die Vivid von ihrer besten Seite und funktioniert solide. Zwar schlägt auch hier der Fogging-Bug in Sacrifice und Crimson Skies zu – die Probleme halten sich jedoch in Grenzen und treten seltener auf als bei der Radeon.

### Der Härtetest

Die Härteprüfung für die Grafikkarten stellen »Giants« und »Colin McRae Rally 2.0« dar. Sie gehören zu den Vorreitern der nächsten Spielegeneration, die erstmals neuartige Effekte wie Environmental- und Cubic-Bump-Mapping oder wie im Falle von Giants auch Per-Pixel-Shaders unterstützten. Mit dem Environmental- oder Cubic-Bump-Mapping lassen sich auf 3D-Objekten besonders realistische Spiegelungen von der Umgebung oder umgebenden Lichtquellen realisieren. Den Oberflächen der Objekten kann dabei eine beliebige Struktur mit ganz unterschiedli- →

**GRAFIKCHIPS UND EFFEKTE**

| **Hersteller** | **3Dfx** | **ATI** | **ATI** | **NVIDIA** | **NVIDIA** | **NVIDIA** | **Matrox** | **STM/Videologic** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Grafikchip | Voodoo 5 5500[1] | Radeon | Rage 128 Pro | Geforce 2 GTS/Ultra | Geforce 2 MX | TNT2 Ultra | G450 | Vivid |
| Transform and Lighting (T&L) | ○ | ● | ○ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Anzahl Grafikpipelines | 2 x 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Texture-Einheiten pro Pipeline | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| Maximale Texturengröße (Punkte) | 2048 x 2048 | 2048 x 2048 | 1024 x 1024 | 2048 x 2048 | 2048 x 2048 | 1024 x 1024 | 2048 x 2048 | 2048 x 2048 |
| DXTC-Texturendekompression | ● | ● | ● | ● | ● | ○ | ○ | ● |
| Texturendekompression unter OpenGL | ○ | ●[2] | ○ | ● | ● | ○ | ○ | ● |
| 3D-Texturen | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Full Scene Anti-Aliasing | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ○ | ● |
| Anisotropes Filtering | ○ | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Trilineares Filtering | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Embossed Bump Mapping | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Environmental Mapped Bump Mapping | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | ● |
| Dot-3-Product Bump Mapping | ○ | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● |
| Cubic Environment Mapping | ○ | ● | ○ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |

● = ja ○ = nein

[1] 2 x 3Dfx VSA-100

[2] kann in Registry freigeschaltet werden

chen Reflexionseigenschaften vorgegeben werden. Das Per-Pixel-Shading geht noch weiter und ermöglicht eine besonders exakte und natürliche Darstellung, indem es Texturen und Beleuchtung für jeden Punkt der Objekte einzeln berechnet.

Unter diesen Extrembedingungen überzeugen nur die GeForce-2-GTS-Karten. Bei den kleineren MX-Varianten fehlte es dagegen bereits an Geschwindigkeit. ATIs Radeon, die der GeForce 2 GTS bei der Unterstützung von innovativen Effekten in nichts nachsteht, weiß zumindest bei Giants hervorragend zu gefallen. Bei Colin McRae scheitert die Radeon aber wiederum an Treiberunstimmigkeiten: Durch Darstellungsfehler in den Menüs ist das Spiel kaum steuerbar. Auch bei den enormen Leistungsanforderungen von Sacrifice versagen die Treiber trotz hoher Performance.

Obwohl die Matrox-G450- und Videologic-Vivid-Karten Environmental Bump Mapping bieten, lässt sich die Darstellungsart weder bei Colin McRae Rally noch in Giants aktivieren – in Zusammenhang mit der langsamen Geschwindigkeit fällt hier die Bewertung entsprechend schlecht aus.

Gut sichtbar sind im Test die Vorteile der neueren Bump-Mapping-Varianten Environmental- oder Cubic-Bump-Mapping. Durch die Unterstützung dieser Effekte heben sich die GeForce-2- und Radeon-Karten somit von den Modellen der vorgehenden Grafikkarten-


Sowohl ATI als auch Videologic haben bei Crimson Skies Probleme mit der Nebeldarstellung.

Generation auf lange Sicht genauso ab, wie durch ihre höhere 3D-Performance. Ebenfalls sichtbare, aber weniger deutliche Unterschiede bringt derzeit noch der Per-Pixel-Shader der GeForce-2-Karten, der im Spiel Giants genutzt wird.

Weitere Pluspunkte gewinnen die GeForce-2- und Radeon-Karten durch ihre T&L-Unterstützung. Die Vorteile zeigen sich deutlich bei Giants, MDK 2, Sacrifice und ST Voyager Elite Force. Ohne die Geometriebeschleunigung liegt der Rest der Karten im Test nicht nur bei der Geschwindigkeit weit im Hintertreffen: Mit aktiviertem T&L steigt der Detailreichtum der Objekte – aus einer größeren Zahl von Polygonen zusammengesetzt, erscheinen sie deutlich detaillierter und »glatter«. Nachdem es den Spieleentwicklern jetzt mit DirectX 8.0 auch möglich ist, die T&L-Einheit über programmierbare Shaders an die jeweiligen Erfordernisse der eigenen Spiele anzupassen, wird das Feature immer wichtiger für die Kaufentscheidung.

### Klar erkennbare Grenzen

Auch ältere Grafikkarten wie TNT-2-Modelle oder die ATI-Rage-128-Pro-Karten reichen derzeit für die mäßigen Leistungsanforderungen vieler aktueller Spiele noch aus. Doch die Grenzen sind erkennbar: Immer mehr Spiele machen von Effekten Gebrauch und zeigen sich auch bei der benötigten Rechenleistung keineswegs genügsam.

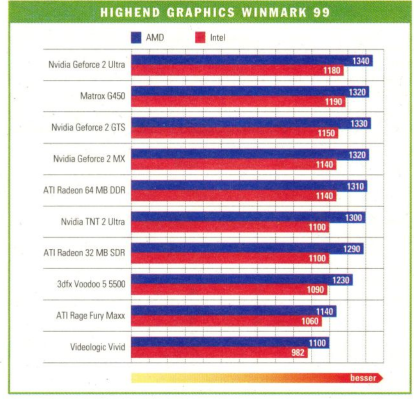
Hier kommen selbst neuere Karten wie die Matrox Millennium G450 oder die Videologic Vivid trotz fortschrittlichem Funktionsumfang ins Stocken. Als preiswerte Alternative können sich im Test nur die NVIDIA-GeForce-2-MX-Karten gut behaupten. Reserven für die hohen Anforderungen zukünftiger 3D-Spiele-Generationen bieten aber derzeit nur die NVIDIA-GeForce-2-GTS-Karten. Gleiches gilt eingeschränkt auch für die Radeon-Beschleuniger – hier heißt es für ATI aber zuerst noch an den Treibern nachzubessern.

**(PCPro/ms/jr)**




# LABORERGEBNISSE

**Sowohl in der Praxis als auch bei den Messungen stoßen viele Grafikkarten schnell an ihre Grenzen. Locker schafften nur Karten mit dem GeForce-2-GTS-Chip den umfangreichen Testparcours.**




**Alle Grafikkarten mussten sich diesmal im Labor einem besonders komplexen Testprozedere stellen.**

Ausführlich ist bereits im Abschnitt »Praxistest« ab Seite 186 die Praxistauglichkeit der Grafikkarten beschrieben. Hinzu kommen die Tests zur Performance-Messung: Der »3D Winbench 2000 1.1«, das »Quaver-Timedemo« zu Q3 und der »Awadvs-04-Test« ermöglichen genaue Aussagen über die Leistung der Grafikchips, beziehungsweise Grafikkarten bei der 3D-Berechnung.

### Ähnliche Ergebnisse

Sehr deutlich stimmen die Ergebnisse trotz der zwei unterschiedlichen Testverfahren überein. Dies ist aber nicht überraschend: Ohne ausreichende Leistung sind die modernen grafischen Effekte nicht zu verwirklichen – ohne stabile Treiber ist auf der anderen Seite keine hohe Performance möglich.

In beiden Disziplinen ungeschlagen gehen Grafikkarten mit NVIDIAs GeForce-2-GTS-Chip aus dem Test hervor.

Als unwesentlich erweist sich dabei die Speicherausstattung der GTS-Karten: Die Benchmark-Ergebnisse von Modellen mit 32 oder 64 MByte liegen meist nicht einmal im Prozent-Bereich auseinander; die Differenz ist in der Praxis nicht wahrnehmbar.

Deutlicher ist der Unterschied zwischen einer normalen GeForce-GTS-Karte und der entsprechenden Ultra-Variante.

Auch wenn der deutliche Vorsprung aus den Benchmarkmessungen im Praxistest kaum zum Tragen kommt, bieten die besseren Chip- und Speichertaktraten der Ultra-Karten bei höheren Auflösungen und Qualitätseinstellungen Reserven.

Die 3Dfx Voodoo-5-5500, das ATI-Radeon-Modell mit einfachem SDR-Speicher, die GeForce-

2-MX-Karten und die Videologic Vivid bieten – auch wenn sich die geringere 3D-Leistung in der Praxis klar bemerkbar macht – immer noch genügend Leistung für die meisten aktuellen Spiele. Kritisch wird es jedoch bei Karten mit ATI-Rage-128-Pro-, NVIDIA-TNT-2-, oder Matrox-G450-Chip.

Langsame Bildraten treten hier bereits bei den Standardeinstellungen der Spiele auf.

## Schnell bei Video

Neben der 3D-Performance ist bei aktuellen Grafikkarten die DVD-Beschleunigung ein wichtiges Leistungsmerkmal.
Der Grafikchip übernimmt hier beim Dekodieren von MPEG-2-Dateien einen Teil der Berechnungen (Motion Compensation), die sonst der Prozessor des PCs abarbeiten müsste.
Damit lassen sich beispielsweise auch bei niedrigeren Prozessor-Taktraten von bis zu 400 MHz Software-DVD-Player nutzen.

Ganz vorn liegen die ATI-Radeon-Grafikkarten, die zusätzlich zur Motion Compensation auch noch die inverse, diskrete Cosinus-Transformation übernehmen.

## Gigahertz jetzt Standard

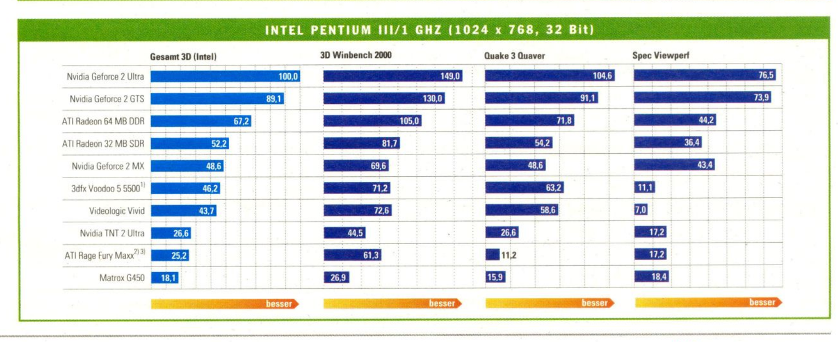
Insgesamt scheiden die Grafikkarten mit durchweg besseren Resultaten ab, als bei den Messungen in vorhergehenden Tests. Grund ist die bis zu 30-prozentige Leistungssteigerung durch die höhere CPU-Leistung der beiden Testsysteme, die sowohl für die Praxis- wie für die Performance-Tests zum Einsatz kommen. Wenn Sie sich jetzt für einen neuen PC entscheiden, dann sollten Sie kein Modell unter 1 Gigahertz auswählen. Je schneller der Prozessor, umso besser wird auch die Grafikkarte ausgekitzelt. Ein 1-Gigahertz-Athlon-Prozessor arbeitet jetzt im AMD-System mit Asus A7V-Mainboard, 128 MByte PC133-SDRAM und einem SCSI-Subsystem. Eine Pentium-III-CPU mit der gleichen Taktfrequenz steuert das Intel-System mit einem Asus-CUSL2-Board und sonst identischer Ausstattung.

**(PCPro/ms/jr)**




**AMD ATHLON/1 GHZ (1024 x 768, 32 Bit)**

| | Gesamt 3D (AMD) | 3D Winbench 2000 | Quake 3 Quaver | Spec Viewperf |
|---|---|---|---|---|
| Nvidia Geforce 2 Ultra | 100,0 | 149,0 | 101,8 | 84,8 |
| Nvidia Geforce 2 GTS | 88,9 | 131,0 | 89,5 | 78,7 |
| ATI Radeon 64 MB DDR | 67,5 | 107,0 | 71,7 | 44,8 |
| ATI Radeon 32 MB SDR | 52,4 | 82,3 | 54,8 | 37,2 |
| 3dfx Voodoo 5 5500[1] | 48,2 | 71,8 | 65,3 | 13,9 |
| Nvidia Geforce 2 MX | 47,8 | 69,8 | 47,9 | 43,3 |
| Videologic Vivid | 42,2 | 66,4 | 57,2 | 8,2 |
| Nvidia TNT 2 Ultra | 26,7 | 44,6 | 25,8 | 19,4 |
| ATI Rage Fury Maxx[2] [3] | 25,2 | 60,8 | 10,9 | 19,5 |
| Matrox G450 | 16,8 | 24,9 | 15,3 | 17,3 |
| | besser | besser | besser | besser |



# AUSWAHLHILFE


Die Geschwindigkeit des Grafikspeichers ist entscheidend für die 3D-Performance – hier besonders schnelle 5-Nanosekunden-Module.

**Wenn die Entscheidung für einen bestimmten Grafikchip gefallen ist, beginnt die Suche nach der richtigen Grafikkarte. Die Marktübersicht zeigt detailliert das immense Angebot unterschiedlicher Modelle und Anbieter.**

**Entscheidend ist bei den Grafikkarten neben dem Grafikchip vor allem die Speicherausstattung: 32 MByte sind empfehlenswert, mehr Geld für 64 MByte auszugeben bringt bei aktuellen 3D-Applikationen keinen Vorteil.**

Wichtiger als die Größe ist die Geschwindigkeit des Speichers, höhere Speichertaktraten machen sich deutlich in der Performance bemerkbar. Standard sind 6-Nanosekunden-Module, die mit einem Takt von 166 MHz angesprochen werden. DDR-Speicher (Double Data Rate) überträgt in einem Taktzyklus doppelt so viele Daten wie gewöhnlicher SDR-Speicher (Single Data Rate), wodurch es sich eingebürgert hat, bei DDR-Speicher die doppelte Taktfrequenz anzugeben – beispielsweise 333 MHz bei 6-Nanosekunden-DDR-Bausteinen. Da die Leistung der aktuellen Grafikkarten vorwiegend durch die Speicherbandbreite begrenzt ist, ist die Frequenz des Grafikchips (Chiptakt) von geringerer Bedeutung.

Eine AGP-Schnittstelle mit bis zu zwei- oder vierfacher Geschwindigkeit ist heute bei allen Mainboards zu finden. PCI-Karten sind zum Aufrüsten älterer Systeme aber immer noch interessant und ermöglichen es unter Windows 98, Me oder 2000, mit weiteren Grafikkarten im PC bis zu zehn Monitore gleichzeitig anzusteuern. Mit einem zweiten Monitorausgang lässt sich auch an einer einzelnen Grafikkarte ein weiterer Bildschirm betreiben.

Wer den Kauf eines TFT-Monitors plant, sollte auf einen zusätzlichen digitalen Monitorausgang nach dem DVI-Standard (Digital Visual Interface) Wert legen, der alternativ zur analogen Schnittstelle betrieben werden kann. Über einen Video-Ausgang – oft auch als TV-Ausgang bezeichnet – lässt sich das Monitorsignal über den S-VHS oder Composite-Eingang auf einen Fernseher ausgeben. Ein Video-Eingang erlaubt Videosignale zu digitalisieren, allerdings ist hierzu eine leistungsstarke CPU der Pentium-III- oder Athlon-Klasse ab 600 MHz Taktfrequenz empfehlenswert. Ein integrierter TV-Tuner ermöglicht Fernsehempfang. Fast alle neuen Grafikchips bieten Hardware-DVD-Beschleunigung, ein Software-DVD-Player ist eine praktische Beigabe.

Mit speziell auf die jeweilige Karte abgestimmten Tuning-Tools lässt sich auf einfache Weise noch ein wenig mehr Grafikleistung herausholen. **(PCPro/ms/jr)**

## AUSSTATTUNG

| Produkt | Speicher (MByte) | Speichertyp | Chip-/Speichertakt (MHz) | Schnittstelle (AGP xfach, PCI) | Digitaler Monitorausgang/ zweiter Monitorausgang | Video-Out/Video-In/TV-Tuner | Software-DVD-Player/Tuning-Tools | Besonderheiten, sonstiger Lieferumfang | Preis (Mark) | Info | Internet |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **3Dfx VSA-100** | | | | | | | | | | | |
| 3Dfx Voodoo 4 4500 | 32 | SDR/6 ns | 166/166 | 4x | ○/○ | ○/○/○ | ○/● | | 1) | | www.3dfx.com |
| 3Dfx Voodoo 5 5500 | 64 | SDR/6 ns | 166/166 | 2x | ○/○ | ○/○/○ | ○/● | | 1) | | www.3dfx.com |
| **ATI Radeon/Radeon VE** | | | | | | | | | | | |
| ATI Radeon 32 MB SDR TV-Out AGP | 32 | SDR/6 ns | 160/160 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/○ | | 340 | (003-53) 18 07 78 26 | www.ati.com |
| ATI Radeon 32 MB SDR TV-Out PCI | 32 | SDR/6 ns | 160/160 | PCI | ○/○ | ●/○/○ | ●/○ | | 360 | (003-53) 18 07 78 26 | www.ati.com |
| ATI All-in-Wonder Radeon | 32 | DDR/6 ns | 166/333 | 4x | DVI/○ | ●/●/● | ●/○ | SPDIF-Out, Video-Software | 800 | (003-53) 18 07 78 26 | www.ati.com |
| ATI Radeon 32 MB DDR | 32 | DDR/6 ns | 166/333 | 4x | ○/○ | ○/○/○ | ●/○ | | 470 | (003-53) 18 07 78 26 | www.ati.com |
| ATI Radeon 64 MB DDR Vivo | 64 | DDR/5,5 ns | 183/366 | 4x | ○/○ | ●/●/○ | ●/○ | Video-Software | 600 | (003-53) 18 07 78 26 | www.ati.com |
| ATI Radeon VE | 32 | DDR/5,5 ns | 183/183 | 4x | DVI/● | ●/○/○ | ●/○ | Multi-Monitor-Software | 270 | (003-53) 18 07 78 26 | www.ati.com |
| **ATI Rage 128 Pro** | | | | | | | | | | | |
| ATI Rage Fury Maxx | 64 | SDR/X ns | 125/143 | 4x | ○/○ | ○/○/○ | ●/○ | | 1) | (003-53) 18 07 78 26 | www.ati.com |
| ATI All-in-Wonder 128 Pro | 32 | SDR/8 ns | 125/143 | 4x | ○/○ | ●/●/● | ●/○ | Video-Software | 500 | (003-53) 18 07 78 26 | www.ati.com |
| ATI Rage Fury Pro Vivo | 32 | SDR/8 ns | 125/143 | 4x | ○[2]/○ | ●/●/○ | ●/○ | Video-Software | 290 | (003-53) 18 07 78 26 | www.ati.com |
| **Matrox G450** | | | | | | | | | | | |
| Matrox Marvel G450 eTV | 32 | DDR/6 ns | k. A. | 4x | ○/● | ●/●/● | ●/● | Video-Software | 650 | (018 05) 00 23 38 | www.matrox.com/mga |
| Matrox Millennium G450 | 32 | DDR/6 ns | k. A. | 4x | ○/● | ●/○/○ | ●/○ | Grafik-Software | 450 | (018 05) 00 23 38 | www.matrox.com/mga |
| **NVIDIA GeForce 2 GTS** | | | | | | | | | | | |
| Anubis Typhoon Matrix II GTS | 32/64 | DDR/5,5 ns | 200/333 | 4x | ○/○ | ○/○/○ | ○/● | | 400/550 | (068 97) 908 80 | www.typhoon.de |
| Aopen PA256 Deluxe | 32 | DDR/6 ns | 200/333 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | Open-Bios[3], 1 Spiel | 470 | (018 05) 55 91 91 | www.aopencom.de |
| Asus AGP-V7700 Pure | 32/64 | DDR/6 ns | 200/333 | 4x | ○/○ | ○/○/○ | ●/● | Smart Doctor, 1 Spiel | 480/820 | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |

● = ja ○ = nein k.A. keine Angabe 1) nicht mehr im Handel erhältlich 2) DVI in Bulk-Version 3) Anwender kann beim Booten im Bios der Grafikkarte Einstellungen wie Taktraten und Spannungswerte wählen

## AUSSTATTUNG

| Produkt | Speicher (MByte) | Speichertyp | Chip-/Speichertakt (MHz) | Schnittstelle (AGP xfach, PCI) | Digitaler Monitorausgang/ zweiter Monitorausgang | Video-Out/Video-In/TV-Tuner | Software-DVD-Player/Tuning-Tools | Besonderheiten, sonstiger Lieferumfang | Preis (Mark) | Info | Internet |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus AGP-V7700 /T | 32/64 | DDR/6 ns | 200/333 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | 1 Spiel | 520/850 | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |
| Asus AGP-V7700 Deluxe | 32/64 | DDR/6 ns | 200/333 | 4x | ○/○ | ●/●/○ | ●/● | 3D-Brille, Smart Doctor | 580/920 | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |
| Asus AGP-V7700 Deluxe TV | 32/64 | DDR/6 ns | 200/333 | 4x | ○/○ | ●/●/● | ●/● | 3D-Brille, Smart Doctor | 700/1030 | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |
| Chaintech AGP-RI90 | 32 | DDR/6 ns | 200/333 | 4x | opt./○ | opt/○/○ | ●/○ | | 400 | (022 41) 94 90 60 | www.chaintech.de |
| Creative 3D Blaster Geforce 2 GTS | 32 | DDR/6 ns | 200/333 | 4x | ○/○ | ○/○/○ | ○/● | 1 Spiel, E-Color Colorific | 680 | (069) 66 98 29 00 | www.europe.creative.com |
| Elsa Gladiac Geforce 2 GTS | 64 | DDR/6 ns | 200/333 | 4x | ○/○ | opt./opt./○ | ●/● | Video-Software | 700 | (02 31) 9748 86 01 | www.elsa.de |
| Gigabyte GA-GF2000D-32 | 32 | DDR/6 ns | 200/333 | 4x | ○/○ | opt./○/○ | ●/● | 1 Spiel | 500[4)] | (040) 253 30 40 | www.gigabyte.de |
| Leadtek Winfast Geforce 2 GTS | 32 | DDR/6 ns | 200/333 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | E-Color Colorific | 540 | (040) 25 17 07 07 | www.leadtek.com |
| **NVIDIA GeForce 2 MX** | | | | | | | | | | | |
| Anubis Typhoon Matrix II MX | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ○/● | | 250 | (068 97) 908 80 | www.typhoon.de |
| Aopen PA256 MX | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | ○/○/○ | ●/● | | 220 | (018 05) 55 91 91 | www.aopencom.de |
| Aopen PA256 MX II | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | Open-Bios[3)], 1 Spiel | 270 | (018 05) 55 91 91 | www.aopencom.de |
| Aopen PA256 MX Platinum | 32 | SDR/5,5 ns | 175/166 | 4x | DVI/● | ●/○/○ | ●/● | Open-Bios[3)] | k. A. | (018 05) 55 91 91 | www.aopencom.de |
| Asus AGP-V7100 /2V1D | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | DVI/● | opt./○/○ | ●/● | 1 Spiel | 330 | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |
| Asus AGP-V7100 /32 MB | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | opt./○/○ | ●/● | 1 Spiel | 270[5)] | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |
| Asus AGP-V7100 /DVI /32 MB | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | DVI/○ | opt./○/○ | ●/● | 1 Spiel | 300 | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |
| Asus AGP-V7100 Deluxe Combo /32 MB | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | ●/●/● | ●/● | 3D-Brille, Video-Software | 480 | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |
| Chaintech AGP-Ria 2 | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | opt/○/○ | ○/○ | | 250 | (022 41) 94 90 60 | www.chaintech.de |
| Creative 3D Blaster GeForce 2 MX | 32 | DDR/7 ns | 175/142 | 4x | ○/○ | ○/○/○ | ○/● | 2 Spiele | 300 | (069) 66 98 29 00 | www.europe.creative.com |
| Creative 3D Blaster GeForce 2 MX PCI | 32 | DDR/7 ns | 175/142 | PCI | ○/○ | ○/○/○ | ○/● | 2 Spiele | 300 | (069) 66 98 29 00 | www.europe.creative.com |
| Elsa Gladiac MX | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | opt./opt./○ | ●/○ | optional Spielebundle | 330 | (02 31) 9748 86 01 | www.elsa.de |
| Gainward GeForce 2 MX TwinView »GS«[6)] | 32 | SDR/4,8 ns | 210/200[7)] | 4x | ○/● | ●/○/○ | ○/● | | 400 | (089) 89 83 94 45 | www.gainward.de |
| Gainward GeForce 2 MX/TV »GS«[6)] | 32 | SDR/5 ns | 210/200[7)] | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ○/● | | 370 | (089) 89 83 94 45 | www.gainward.de |
| Gainward GeForce 2 MX/TV »Jumbo« | 64 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ○/● | | 400 | (089) 89 83 94 45 | www.gainward.de |
| Gainward Hollywood MX | 32 | SDR/4,8 ns | 210/200[7)] | 4x | ○/○ | ●/●/● | ●/● | Video-Software | 600 | (089) 89 83 94 45 | www.gainward.de |
| Gigabyte GA-GF-1280 | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | opt./○/○ | ●/● | 1 Spiel | 270[8)] | (040) 253 30 40 | www.gigabyte.de |
| Hercules 3D Prophet II MX | 32/64 | SDR/5,5 ns | 175/183 | 4x | ○/○ | ○/○/○ | ○/● | | 250/350 | (091 22) 88 60 | de.hercules.com |
| Hercules 3D Prophet II MX DDV | 32 | SDR/5,5 ns | 175/183 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | | 300 | (091 22) 88 60 | de.hercules.com |
| Hercules 3D Prophet II MX PCI | 32 | SDR/5,5 ns | 175/183 | PCI | ○/○ | ○/○/○ | ○/● | | 250 | (091 22) 88 60 | de.hercules.com |
| Leadtek Winfast GeForce 2MX | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | opt./○/○ | ●/● | E-Color Colorific | 270[8)] | (040) 25 17 07 07 | www.leadtek.com |
| Leadtek Winfast GeForce 2MX DVI | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | DVI/○ | ○/○/○ | ●/● | E-Color Colorific | 390 | (040) 25 17 07 07 | www.leadtek.com |
| Leadtek Winfast GeForce 2MX DH Pro | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/● | ●/○/○ | ●/● | E-Color Colorific | 360 | (040) 25 17 07 07 | www.leadtek.com |
| Leadtek Winfast GeForce 2MX Ultra | 32 | SDR/5,5 ns | 175/183 | 4x | ○/● | ●/○/○ | ●/● | E-Color Colorific | 330 | (040) 25 17 07 07 | www.leadtek.com |
| MSI Starmaxx 32 | 32 | SDR/6 ns | 175/166 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | 2 Spiele | 290 | (069) 40 89 30 | www.msi-computer.de |
| **NVIDIA GeForce 2 Pro** | | | | | | | | | | | |
| Aopen PA256 Deluxe II | 32 | DDR/5 ns | 200/400 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | Open-Bios[3)] | k. A. | (018 05) 55 91 91 | www.aopencom.de |
| Asus AGP-V7700 Pro /Pure /64 MB | 64 | DDR/5,5 ns | 200/400 | 4x | ○/○ | opt./○/○ | ●/● | 1 Spiel | 850 | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |
| Asus AGP-V7700 Pro Deluxe /64 MB | 64 | DDR/5,5 ns | 200/400 | 4x | ○/○ | ●/●/○ | ●/● | 3D-Brille, Smart Doctor | 950 | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |
| Chaintech AGP-RI93 | 64 | DDR/5 ns | 200/400 | 4x | opt./○ | opt./○/○ | ○/○ | | 600 | (022 41) 94 90 60 | www.chaintech.de |
| Gainward GeForce 2 Pro/400 »GS«[6)] | 64 | DDR/5 ns | 220/400 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | | 800 | (089) 89 83 94 45 | www.gainward.de |
| Hercules 3D Prophet II Pro | 64 | DDR/4,5 ns | 200/400 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | Kühlrippen auf Speicher | 800 | (091 22) 88 60 | de.hercules.com |
| Leadtek Winfast GeForce 2 GTS Pro | 64 | DDR/5 ns | 200/400 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | E-Color Colorific | 790 | (040) 25 17 07 07 | www.leadtek.com |
| MSI Starforce 64 | 64 | DDR/5 ns | 200/400 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | 2 Spiele | 610 | (069) 40 89 30 | www.msi-computer.de |
| **NVIDIA GeForce 2 Ultra** | | | | | | | | | | | |
| Aopen PA256 Ultra | 64 | DDR/4 ns | 250/460 | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | | k. A. | (018 05) 55 91 91 | www.aopencom.de |
| Asus AGP-V7700 Ultra /64 MB | 64 | DDR/4 ns | 250/460 | 4x | ○/○ | opt./○/○ | ●/● | 2 Spiele | 1150[9)] | (021 02) 959 90 | www.asuscom.de |
| Chaintech AGP-RI94 | 64 | DDR/4 ns | 250/460 | 4x | opt./○ | opt./○/○ | ○/● | | k. A. | (022 41) 94 90 60 | www.chaintech.de |
| Elsa Gladiac Ultra | 64 | DDR/4 ns | 250/460 | 4x | ○/○ | opt./opt./○ | ●/○ | 3D-Brille, opt. Spielebundle | 1600 | (02 31) 9748 86 01 | www.elsa.de |
| Gainward Geforce 2 Ultra/500 »GS«[6)] | 64 | DDR/4 ns | 270/500[7)] | 4x | ○/○ | ●/○/○ | ●/● | | 1000 | (089) 89 83 94 45 | www.gainward.de |
| Hercules 3D Prophet II Ultra | 64 | DDR/4 ns | 250/460 | 4x | DVI/○ | ●/○/○ | ●/● | Kühlrippen auf Speicher | 1000 | (091 22) 88 60 | de.hercules.com |
| Leadtek Winfast GeForce 2 GTS Ultra | 64 | DDR/4 ns | 250/460 | 4x | DVI/○ | ●/○/○ | ●/● | E-Color Colorific | 1000 | (040) 25 17 07 07 | www.leadtek.com |
| **Videologic/STM Kyro** | | | | | | | | | | | |
| Videologic Vivid | 32 | SDR/6 ns | 115/115 | 4x | ○/○ | ○/○/○ | ●/○ | | 350 | (061 03) 934 70 | www.videologic.com |

4) mit Video-Out: 540 Mark 5) mit Video-Out: 300 Mark 6) »GS«: Golden-Sample-Variante mit schnellerem Speicher 7) von Gainward garantierte Advanced-Settings 8) mit Video-Out: 290 Mark 9) mit Video-Out: 1180 Mark

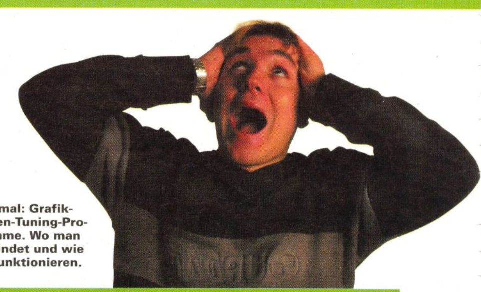



Grafikkarten-Tuning




# KEINE PANIK!

**Diesmal: Grafikkarten-Tuning-Programme. Wo man sie findet und wie sie funktionieren.**



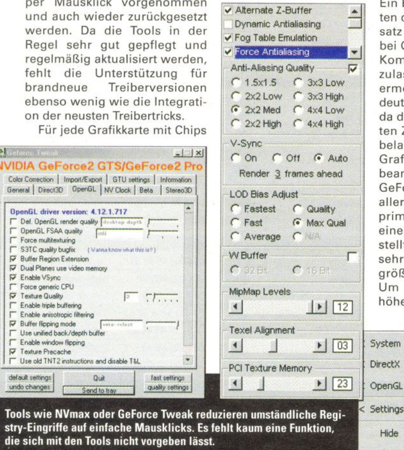
## Treiber-Tuning ermöglicht mehr Performance ohne Zusatzkosten. Wir verraten Ihnen, wie Sie frühzeitig an die neusten Grafikkartentreiber herankommen und wie sich mit speziellen Tools verborgene Zusatzfunktionen aktivieren lassen.

**Oft verstecken sich bereits in den Standard-Grafikkartentreibern überaus interessante Features, die von den Herstellern aus Sicherheitsgründen dem Anwender nicht direkt zugänglich gemacht werden.**

Grund: Es geht hier meist um sehr systemnahe Funktionen, die sich auf die Stabilität und die Performance des PCs auch negativ auswirken können. Unnötige Support-Anfragen sollen so vermieden werden.

Um die normalerweise verborgenen Funktionen zu aktivieren, sind meist umständliche Änderungen an der Windows-Registry notwendig. Durch komfortable Freeware-Tools sind die entsprechenden Einstellungen inzwischen aber auch einer breiteren Masse zugänglich. Die Veränderungen können mit Hilfe der Programme einfach per Mausklick vorgenommen und auch wieder zurückgesetzt werden. Da die Tools in der Regel sehr gut gepflegt und regelmäßig aktualisiert werden, fehlt die Unterstützung für brandneue Treiberversionen ebenso wenig wie die Integration der neusten Treibertricks.

Für jede Grafikkarte mit Chips von Herstellern wie 3Dfx, ATI, Matrox, NVIDIA oder Videologic steht das entsprechende Tool bereit. Vorherrschend sind jedoch die Tools für Grafikkarten aus dem Hause NVIDIA. Das populäre NVMax-Tool erlaubt sogar die Erstellung spezieller Profile: Wer also zum Beispiel das Spiel »Giants« mit komprimierten Texturen, »Star Trek Voyager« aber ohne spielen will, schaltet einfach per Knopfdruck um. Im Kasten »Tuning Tools« finden sich die entsprechenden Tools, gemeinsam mit der Internet-Adresse, unter der sie kostenlos erhältlich sind. Die einzige Ausnahme bildet das universell für viele unterschiedliche Grafikkarten einsetzbare Power-Strip-Tool von Entech Taiwan, das zum Preis von 30 Dollar als Shareware vertrieben wird.




Tools wie NVmax oder GeForce Tweak reduzieren umständliche Registry-Eingriffe auf einfache Mausklicks. Es fehlt kaum eine Funktion, die sich mit den Tools nicht vorgeben lässt.

### Texturen-Bug

Ein Beispiel für die Möglichkeiten der Tuning-Tools ist der Einsatz von Texturenkompression bei GeForce-2-Grafikkarten. Die Kompression geht nur wenig zulasten der Bildqualität, ermöglicht aber im Gegenzug deutliche Performancegewinne, da die Texturen im komprimierten Zustand den ohnehin stark belasteten Speicherbus der Grafikkarte weit weniger beanspruchen. Ein Bug der GeForce-2-Grafikkarten führt allerdings dazu, dass die komprimierten Texturen nur mit einem Transparenz-Bit dargestellt werden, wodurch sich sehr unschöne Resultate bei größeren Texturen ergeben. Um trotzdem nicht auf die höhere Geschwindigkeit zu verzichten, kann ab der Treiberversion 6.34 mit Hilfe des NVMax-Tools auf das alternative DXT3-Kompressionsverfahren gewechselt werden, welches eine bessere Bildqualität bietet.

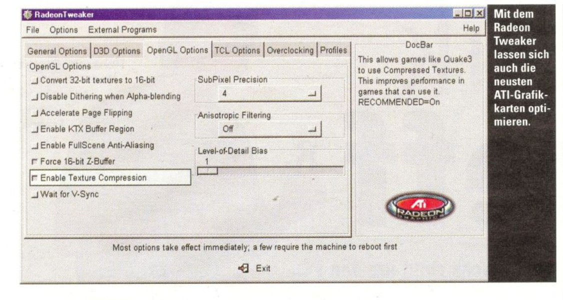
Die Standard-Texturenkompression der GeForce-2-Karten liefert grobe Farbverläufe. Mit dem NVmax-Tool lässt sich zum hochwertigeren DXT3-Verfahren wechseln.

Auch die neuen Voodoo-4/5-Treiber (Version 1.04.01) erlauben das Freischalten einer verborgenen Funktion: Beim »Hidden Surface Removal« (HSR) werden verborgene Polygone nicht dargestellt, wodurch die Grafikkarte theoretisch enorm entlastet wird. Die innovative Funktion arbeitet allerdings noch sehr fehlerhaft und wird nach dem Verkauf von 3Dfx wohl nie die Produktreife erreichen. Selbst im konservativsten Modus werden einige normalerweise sichtbare Oberflächen nicht richtig dargestellt, bei aggressiveren Einstellungen häufen sich die Bildfehler sogar so sehr, dass ein sinnvolles Spielen nicht mehr möglich ist. Zu allem Überfluss funktioniert das HSR-Feature zudem bisher auch nur mit »Quake 3«.

### Übertaktung

Wer keine Kompromisse bei der Bildqualität eingehen will, sollte sich beim Grafikkarten-Tuning auf die Übertaktung von 3D-Chip und Videospeicher beschränken. Damit lassen sich – je nach Grafikkarte – durchaus beachtliche Performance-Steigerungen erzielen. Da die Komponenten im übertakteten Zustand aber außerhalb ihrer Spezifikationen laufen, verfällt natürlich jeglicher Garantieanspruch.

Bei GeForce-2-Karten, insbesondere bei den abgespeckten MX-Modellen, ist vor allem die Speicherbandbreite der limitierende Faktor. Während die Erhöhung des Chiptaktes nur wenig bringt, kann man durch einen höheren Speichertakt deutlich verbesserte Frame-Raten erzielen. Durch eine maßvolle Erhöhung der Taktfrequenz tastet man sich am besten bis zu dem kritischen Punkt vor, an dem die Grafikkarte instabil wird und Bildfehler oder sogar Systemabstürze produziert. An




**Mit dem Radeon Tweaker lassen sich auch die neusten ATI-Grafikkarten optimieren.**

diesem Punkt übernimmt man dann die letzte, uneingeschränkt funktionstüchtige Einstellung.

### Treiber-Einmaleins

Aber auch ohne in die verborgenen Systemeinstellungen einzugreifen, sind erhebliche Leistungsgewinne zum Beispiel durch ein einfaches Treiber-Update möglich. Unterscheiden muss der Anwender bei den Treibern zwischen offiziellen Versionen, offiziellen Beta-Treibern und inoffiziellen Treibern. Die offiziellen Treiber sind von der jeweiligen Herstellerfirma abgesegnet und werden von dieser in der Regel auf der eigenen Homepage bereitgestellt. Die Treiber verfügen meist über die Microsoft-Zertifizierung (WHQL), zudem kann man bei Problemen den Support des Herstellers in Anspruch nehmen. Einige Hersteller wie ATI oder früher auch 3Dfx bieten auf ihren Internetseiten zusätzlich offizielle Beta-Treiber an, für die aber kein Support geleistet wird.

Die inoffiziellen Treiberversionen sind nur in einer legalen Grauzone erhältlich. Eine ganze Reihe von Internet-Seiten hat sich inzwischen darauf spezialisiert, so genannte »geleakte« Treiber zu finden und bereitzustellen. Hierbei handelt es sich um Treiberversionen, die auf anonymen Wegen die Entwicklungsabteilungen der Grafikchip- und Grafikkartenhersteller verlassen haben.

Besonders von den Detonator-Referenztreibern von NVIDIA erscheinen ungewöhnlich häufig neue Varianten, die auf der NVIDIA-Seite – wenn überhaupt – erst viel später zu finden sind. Auch wenn man dem Hersteller hier keine Absicht unterstellt, so unternimmt NVIDIA nur wenig gegen die Download-Angebote, denn der kostenlose Beta-Test der aktuellen Treiber ist ja durchaus im Interesse der Firma.

Da die NVIDIA-Referenztreiber mit allen Grafikkarten, die auf den Chips von NVIDIA beruhen, problemlos funktionieren, bieten sie sich auch als Alternative zu den jeweiligen Hersteller-Treibern an, die teilweise nur sehr sporadisch erneuert werden. Damit fehlen in den Treibern zwar unter Umständen spezielle Zusatzfeatures – die Aktualität der Referenztreiber lassen diesen Punkt aber oft zweitrangig erscheinen. Der Kasten »Treiber und News« auf dieser Seite gibt Adressen von Internet-Seiten an, die entsprechende Treiberversionen bereitstellen. Dort finden sich auch weitere Informationen zu den neuen Treiberversionen – zum Beispiel welche Verbesserungen und neue Funktionen integriert wurden.

### Auf eigene Gefahr

Doch Vorsicht! Wie mit den Tuning-Tools sollte man auch mit den Treiber-Prototypen nicht allzu sorglos umgehen: Sie bergen ein gewisses Risiko und können im schlimmsten Fall das ganze Windows-System zerstören. Umso schlimmer, da bei der Verwendung von nicht freigegebenen Grafiktreibern auch alle Gewährleistungspflichten des Herstellers erlöschen. Ebenso bringt nicht jede neue Version deutliche Verbesserungen mit sich. Oft haben die Entwickler nur an Details gearbeitet – unter Umständen sogar auf Kosten einer schlechteren Gesamtperformance. Für experimentierfreudige Anwender empfiehlt sich daher immer ein System-Backup vor dem Treiber-Tuning: Dann ist das Risiko minimal und es stehen alle Türen offen zu höherer Performance, mehr Stabilität und erweiterten Funktionen. Werden die Erwartungen nicht erfüllt – dann wechselt man getrost zur alten Treiber-Version zurück.

Als prominentes Beispiel seien die bereits erwähnten NVIDIA-Referenztreiber genannt. Einen enormen Geschwindigkeitszuwachs (siehe »Treibervergleich« unten) bringt bei GeForce-2-MX- und -GTS-Karten der Umstieg von der Treiberversion 5.x (Detonator 2) auf die Treiberversion 6.x (Detonator 3).

Die einzelnen Detonator-3-Varianten unterscheiden sich dagegen nur wenig. Die gerade zum Testzeitpunkt verfügbar gewordenen 7.x-Treiber (Detonator 4) bringen auf dem Windows-98-Testsystem mit GeForce-2-GTS-Karte sogar einen Leistungsrückschritt und massive Stabilitäts- und Darstellungsprobleme mit sich. Der Grund: Die Treiber sind in erster Linie für den neuen GeForce-3-Chip und die DirectX-8.0-Programmierschnittstelle optimiert.

In der Performance weit weniger abhängig von der Treiberversion sind übrigens die ATI-Grafikkarten. Hier fallen sogar die Geschwindigkeitszuwächse bei einem Update auf die im Lieferumfang enthaltene Software nur sehr gering aus. **(PCPro/md/jr)**

### TREIBER UND NEWS

- *www.3dcenter.de*
- *www.3dchipset.com*
- *www.3dconcept.ch*
- *www.3d-forum.de*
- *www.reactorcritical.com*
- *www.rivastation.com*
- *zoiah.m3dzone.com*

### TUNING-TOOLS

- Powerstrip *(www.entechtaiwan.com)*
- NVMax *(www.charnleys.co.uk/nvmax)*
- Geforce Tweak Utility *(www.guru3d.com/geforcetweakutility)*
- Radeon Tweaker *(radeontweaker.sourceforge.net)*
- Voodoo Runner *(www.glideunderground.com/voodoorunner)*
- Kyro Tools *(pvr.gamestats.com)*
- *MTS Tweak Utility 4.0 (www.matroxusers.com)*

### SPEICHERTAKT-TUNING

**3D WINBENCH 2000 (1024 x 768, 32 Bit)**
**NVIDIA GeForce 2 GTS**

| Konfiguration | Wert |
|---|---|
| 200/400 MHz Chip/Speichertakt | 130 |
| 200/366 MHz Chip/Speichertakt | 123 |
| 220/333 MHz Chip/Speichertakt | 117 |
| 200/333* MHz Chip/Speichertakt | 115 |

besser →

* *Geforce 2 GTS Standard*

### TREIBERVERGLEICH

**3D WINBENCH 2000 (1024 x 768, 32 Bit)**
**NVIDIA GeForce 2 GTS**

| Treiber | Wert |
|---|---|
| Nvidia Referenztreiber 7.17 | 111 |
| Nvidia Referenztreiber 6.72 | 113 |
| Nvidia Referenztreiber 6.49 | 114 |
| Nvidia Referenztreiber 6.31 | 115 |
| Nvidia Referenztreiber 5.33 | 92,2 |

besser →

# Technik Treff

Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

**Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.**

## ■ CD-ROM ODER DVD?

**Mein CD-ROM-Laufwerk ist fast völlig defekt. Was soll ich mir nun kaufen: ein CD-ROM- oder ein DVD-ROM-Laufwerk? Lohnt es sich denn noch, Geld für ein CD-ROM-Laufwerk auszugeben. Irgendwann in der Zukunft (wann auch immer) gibt es ja nur noch DVD-Spiele, oder? Ich liebäugele momentan mit einem 72-fach CD-ROM-Laufwerk von Kenwood. Grund dafür ist nicht die Geschwindigkeit, sondern sind die geringen Betriebsgeräusche. Für das Geld bekomme ich aber auch schon ein DVD-Laufwerk. Was soll ich tun?** (Thomas Winkler)

Zurzeit halten sich die Hersteller noch zurück, alles auf DVD auszuliefern. CDs – selbst im Doppel- oder Dreifachpack – sind wohl in der Herstellung noch billiger als eine DVD. Auf der anderen Seite machen Sie mit der Anschaffung eines DVD-Laufwerkes nichts falsch, da diese ja trotzdem CD-ROMs abspielen können. Mit Blick auf einen gelegentlichen Filmgenuss am PC würde ich mir heute nur noch ein DVD-ROM-Laufwerk zulegen.

## ■ DEFRAGMENTIERUNG FUNKTIONIERT NICHT

**Ich kann seit geraumer Zeit keine Defragmentierung mehr durchführen. Nach jedem Start läuft diese bis zu drei Prozent und startet dann wieder von neuem.** (Hendrik Paerschke)

Da läuft im Hintergrund ein Programm, das immer wieder mal auf die Festplatte zugreift. Das bemerkt »Defrag« und legt nach jedem Zugriff wieder von vorne los. So schaffen Sie Abhilfe: Schließen Sie alle Programme – unten rechts neben der Uhr in der Taskleiste – und versuchen es dann noch einmal. Wenn das auch nichts hilft, mit der Tastenkombination »Ctrl«, »Alt« und »Del« das Fenster »Anwendung schließen« auf den Bildschirm holen, und dort jedes unnötige Programm schließen. Bis auf den »Explorer« sind die restlichen Programme für die Dauer der Defragmentierung eigentlich nicht notwenig. Danach den PC sofort wieder neu starten.

Wenn das Festplatten-Defragmentier-Programm mittendrin wieder von vorne loslegt, dann greift zwischendurch immer mal wieder ein anderes Programm auf die Festplatte zu.

## ■ VERSCHIEDENE RAM-BAUSTEINE

**Ich besitze einen Pentium III/450 mit 128 MByte RAM auf einem Asus »P2B«-Board. Da die RAM-Preise einen momentanen Tiefstand erreicht haben, will ich den Arbeitsspeicher meines PCs erweitern. Dabei habe ich an einen weiteren 128 MByte-Baustein gedacht. Jetzt sind aber folgende Fragen aufgetaucht: Wo liegt der Unterschied zwischen SIMM- und DIMM-RAMs? Würde sich ein PC133-Baustein mit meinem bisherigen PC100-Riegel vertragen?** (Simon Walther)

Die SIMMs (auch PS/2-Bausteine genannt) sind alte RAM-Bausteine, die früher auf Motherboards verwendet wurden. Das war noch zu Zeiten der 386er-, 486er- und der ersten Pentium-Prozessoren. Heute kommen die nicht mehr zum Einsatz. Moderne RAM-Bausteine sind DIMMs. Theoretisch lassen sich PC100-Bausteine mit PC133-RAMs mischen; technisch müsste sich das Board nur auf das langsamere Timing einstellen. In der Praxis wäre ich damit vorsichtig. Am sichersten fahren Sie, wenn Sie die RAM-Aufrüstung vom Händler Ihres Vertrauens durchführen lassen. Dann geben Sie das RAM bei einem Fehler einfach zurück.

## ■ 21-ZOLL-MONITORE

**Ich habe bisher noch nie bei Euch gelesen, dass man auch 21-Zoll-Monitore für Spiele hernehmen kann. Ich muss mir leider einen neuen Monitor kaufen und werde mich wahrscheinlich für den von Euch empfohlenen Belina 19-Zoll entscheiden. Ich habe eine ASUS »V7700«-Karte mit 32 MByte RAM und möchte wissen, ob auch ein 21-Zoll- bzw. 20-Zoll-Monitor damit funktionieren würde.** (Manuel Kundelatsch)

Das wurde bisher in der PC Player nicht geschrieben, weil die Monitore im Vergleich zu den 19-Zöllern einfach zu teuer sind. Aber wer sich den Luxus leisten kann, der soll das durchaus tun. Da die 21-Zöller sowieso auf höhere Auflösungen und damit automatisch auf höhere Ablenkfrequenzen ausgelegt sind, haben sie mit aktuellen Grafikkarten sogar weniger Probleme als kleinere Monitore. Ich würde das Geld aber nicht ausgeben.

## ■ CPU-AUFRÜSTUNG TOTAL

**Ich möchte meinen PC aufrüsten: Von AMD K6-2/500 auf einen AMD Thunderbird/1000. Dazu habe ich ein paar Fragen:**

**1. Viele aktuelle CPUs haben Grafik und Sound bereits auf den Motherboards. Kann man dies in der Regel (im BIOS) abstellen?**

**2. Brauche ich ein neues Netzteil, weil ich noch das vom Original-PC habe?**

**3. Bei mir ruckeln DVDs leicht. Wird die neue CPU trotz meiner »Voodoo 3-3500« (ohne DVD-Unterstützung) dieses verbessern können?**

**4. Ist bei einem Prozessor- und Mainboard-Austausch immer eine Windows-Neuinstallation nötig?**

**Ich wäre ihnen sehr dankbar für die Beantwortung der Fragen.** (Martin Zabransky)

Die Antworten der Reihe nach:

1. Ja, in der Regel lassen sich die On-Board-Komponenten abschalten. In der Praxis sind mir aber immer wieder mal ein paar Boards unter die Finger gekommen, bei denen dann trotz Deaktivierung der IRQ der On-Board-Soundkarte doch noch belegt war und ähnliche Späße. Wenn Sie von vornherein eine Soundkarte und eine Grafikkarte einplanen, sollten Sie sich nach einem Board ohne Sound und Grafik umsehen.

2. Zusammen mit einer aktuellen, leistungsfähigen Grafikkarte (GeForce 2) würde ich heute nur noch ein 300-Watt-Netzteil verwenden. Damit sind Sie für weitere Komponenten auf jeden Fall gut gerüstet.

3. Mit dem 1000-GHz-Thunderbird wird da nichts mehr ruckeln.

4. Auf jeden Fall. Windows erkennt zwar beim nächsten Start die ganzen neuen Motherboard-Komponenten und fragt nach der Installations-CD, aber sicherheitshalber würde ich das Betriebssystem komplett neu aufspielen.

## ■ CD-ROM-EINBAU

**Ich habe leider ein kleines Problem beim Einbau eines CD-ROM-Laufwerks in einen**

**etwas älteren Compaq-PC. Das Problem ist einen knappen Zentimeter groß. Der Schacht am PC ist nämlich cirka einen Zentimeter breiter als das einzubauende neue CD-Laufwerk.**
(Jürgen Sprekelmeier)

Theoretisch ist da erst einmal ein Anruf bei Compaq fällig. Die Firma hat inzwischen so viele Geräte entwickelt, dass eine pauschale Aussage nicht möglich ist. Da ich aber mal vermute, dass Compaq lieber die eigenen Laufwerke verkaufen will, befürchte ich da eine negative Antwort. Dann bleibt Ihnen leider nichts anderes übrig, als mit dem Zentimeter Freiraum zu leben.

## ■ SOUNDBLASTER LIVE

**Ich besitze eine »SB Live! Value«, die immer ordentlich funktioniert hat. In meinem neuesten Rechner tut sie dies eigentlich auch – bis auf die MIDI-Hardware. Irgendwie gibt die hier keinen Ton von sich. Lediglich der MIDI-Synthesizer funktioniert. Meine Nachforschungen ergaben, dass im Hardwareprofil nur ein IRQ (5) und eine Adresse vergeben sind. Gab es nicht immer noch einen DMA- und einen High-DMA-Kanal (1 und 5)?**
(Claudio Bechinie)

Die DMA-Kanäle waren für die alten MS-DOS-kompatiblen Soundkarten notwendig. Solange die Karte nur unter Windows läuft, sind diese eigentlich technisch nicht notwendig. Ich nehme mal an, dass Sie mit »MIDI-Hardware« den MIDI-Port am Joystick-Anschluss der Value-Karte meinen. Dafür müsste eigentlich ein entsprechender Treiber installiert sein. Wenn der nicht vorhanden ist, dann spricht Windows auch keine externe MIDI-Hardware an.

**Handbücher für MSI-Mainboards**

**Unseren Leser Michael Seifert plagte das gleiche Problem wie Bernd Müller in Ausgabe 1/2001. Von ihm stammt diese freundliche URL der taiwanischen Web-Site, wo Hilfe suchende Board-Besitzer doch noch die alten Handbücher bekommen. Vielen Dank an dieser Stelle: http://www.msi.com.tw/support/manual/oldmanual.htm**

## ■ KOPFHÖRER MIT 3D-SOUND

**In der letzten Ausgabe (4/2001) wurde im Artikel »Kopfhörer und 3D-Sound« geschrieben, dass echter Surround-Sound mit Kopfhörern nicht möglich wäre. Das ist so nicht ganz richtig, im Gegenteil. Mit Hilfe der »Kunstkopftechnologie« ist es sogar möglich, die Position von Schallquellen noch viel genauer zu simulieren als mit Boxen. Alles was man als Hörer zuhause dafür braucht, ist ein ganz normaler Stereo-Kopfhörer.**
(Peter Georgi)

Absolut richtig! Die so genannte »Kunstkopf-Stereophonie« lässt einem nach Luft schnappen, wenn man das einmal gehört hat. Und tatsächlich geht das ausschließlich nur mit Kopfhörern. Allerdings lässt sich diese Sourround-Wiedergabe eben nicht »simulieren«. Stattdessen werden die Aufnahmen mit Mikrofonen durchgeführt, die im Inneren von menschlichen Ohren nachempfundenen Schalltrichtern sitzen. Das funktioniert also nur, wenn der Sound tatsächlich bereits vorher real in einem Raum vorhanden ist. Für Computerspiele oder elektronische Musik ist das Verfahren also nicht brauchbar.

## ■ TV-AUSGANG BEI GRAFIKKARTEN

**Nachdem meine Elsa »Erazor 2« nun doch in die Jahre kam, kaufte ich mir eine Leadtek »Winfast GeForce 2 MX«. Diese Karte hat auch einen TV-Ausgang, der aber nicht so aussieht, er sieht eher so aus wie ein PS/2-Anschluss und das Kabel, welches der Karte beigefügt war, sieht auch so aus, es hat nur zwei Pins weniger und der schwarze Plastikstift ist auf der anderen Seite. Nun meine Frage, wie kommt das Bild in den Fernseher?**
(Ralf Ramdorf)

Der Beschreibung nach handelt es sich bei der Buchse um einen S-VHS-Anschluss. Dieses Signal gelangt nicht über die Antenne in das Fernsehgerät, sondern eben über eine S-VHS-Buchse. Der Vorteil dieser Art der Signalübertragung liegt in einer besseren Bildwiedergabe gegenüber Antenne und normalem Video. Wenn Ihr Fernsehgerät keinen eigenen S-VHS-Eingang besitzt, versuchen Sie es über einen S-VHS-zu-SCART-Adapter – sofern Ihr Fernsehgerät einen SCART-Anschluss besitzt. Ansonsten bleibt noch der Umweg über einen eventuell vorhandenen S-VHS-Videorekorder: Grafikkarte an den Videorekorder, Videorekorder-Eingangssignal auf S-VHS stellen und schon erscheint das Bild auf dem Fernsehgerät.

## ■ RAM-AUFRÜSTUNG

**Ich besitze einen Athlon/650 auf einem »K7 EP-7KXA«-Board von VIA, das PC-133 SDRAM-Module unterstützt. Darauf war bisher ein 64-MByte-RAM-Modul untergebracht (PC-133 SDRAM). Jetzt habe ich mir ein 128-MByte-RAM-Modul (ebenfalls PC-133 SDRAM) zugelegt. Nach dem Umbau (64 MByte raus, 128 MByte rein) funktioniert so weit alles gut. Allerdings bricht nun »Unreal Tournament« mit einer Fehlermeldung ab.** (Andy S.)

Tja, da kommt das Motherboard mit dem Auslesen der Timing-Werte aus dem DIMM-Riegel nicht klar. Jedes DIMM besitzt nämlich einen eigenen kleinen Speicher, in dem es dem Motherboard mitteilt, wie es denn angesprochen werden soll. Wenn da falsche Werte drinstehen – was bei der heutigen Billig-Pfuschproduktion im PC-Bereich allzu oft der Fall ist – dann stellt sich das Board falsch ein und es kommt zu Lesefehlern aus dem RAM. Abhilfe: Auf den DIMM-Riegel einer anderen Marke ausweichen oder PC-100-RAM kaufen. Manche BIOS-Versionen bieten auch eine manuelle RAM-Einstellung. Wenn das hier der Fall ist (ich kenne das Board leider nicht), dann einfach mal alle Werte auf das niedrigste Level stellen, was möglich ist.

## ■ GRAFIKARTEN-FRUST

**Ich besitze seit Ende des letzten Jahres einen Athlon/800 auf einem »A7V«-Motherboard von Asus (Sockel A). Meine Grafikkarte ist die »V7700 Pure« mit 32-MByte DDR-RAM und GeForce-2-GTS-Chipsatz von Asus. Jetzt zu meinen Problemen:**

**1. In diversen Spielen passiert es nach ungefähr fünf Minuten, dass verschiedene Texturen mit bunten und schwarzen Punkten übersät sind.**

**2. Beim normalen Windows-Betrieb stürzt der Computer in ungefähr 45-Minuten-Intervallen einfach ab. Interessanterweise läuft »Winamp« beispielsweise weiter, das heißt die Musik wird weiter abgespielt, aber der eigentliche Bildschirm bleibt eingefroren.**

**Kann es sein, dass der Grafikchip kaputt ist, oder nicht genug gelüftet wird? Wenn ihr einen Hinweis habt, wäre ich dafür sehr dankbar.**
(Philipp Pries)


So sollen Texturen in »Giants« und Icons auf dem Desktop eigentlich nicht aussehen.

Wenn »Winamp« weiterdudelt der Bildschirm aber eingefroren ist, dann scheint da tatsächlich etwas mit der Grafikkarte im Argen zu sein. Entweder sie wird tatsächlich nicht gut belüftet (PC mal mit offenem Gehäuse betreiben), oder das Netzteil ist zu schwach (Grafikkarte in einen anderen PC einbauen) oder sie ist schlichtweg defekt.

## So erreichen Sie uns

**Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.**

**Unsere Adresse:**
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
**techniktreff@pcplayer.de**

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

**Technik-Hotline für PC Player,**
**Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)**

Die Spezialeffekte des GeForce-3-Grafikchips

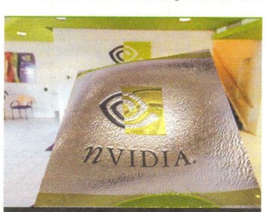
# GRAFIKEXZESSE MIT DEM GEFORCE 3

Ermöglicht noch realistischere Spiele.

**Der GeForce 2 war lediglich eine leicht verbesserte Version des ersten GeForce-Grafikchips. Mit dem GeForce 3 soll sich laut Hersteller einiges ändern ...**

**Ende Februar lud NVIDIA zur ersten europäischen Präsentation der GeForce-3-Grafikkarte nach Paris ein. Kosten wurden keine gescheut, für die Vorführung mietete der Hersteller doch glatt ein Stockwerk des Eiffelturms an.**

Dort konnten wir einen ersten Eindruck von den neuen Grafikleistungen der GeForce 3 gewinnen. Alle vorgeführten Spiele nutzten die Spezialeffekte der GeForce-3-GPU aus. Zu sehen gab es die Titel »Ballistics« (ein futuristisches Rennspiel mit extrem hoher Spielgeschwindigkeit), »Dronez« (ein Actionspiel – wer erinnert sich noch an den Kampf im Film »Tron« mit den sich auflösenden Bodenringen?), »Silicon Dream Soccer« (Sportspiel à la Fifa 2001) und »Incoming Forces« (ein




Das Zusammenspiel des Vertex- und Pixel-Shader-Prozessors ermöglicht neue und individuelle Grafikeffekte.

neues Rage-Actionspiel im Starship-Troopers-Stil). Das beeindruckendste Spiel an diesem Nachmittag war »Aquanox« vom Ravensburger Label Massive Development. Erstaunte Gesichter provozierte der erst seit kurzem erhältliche Benchmark »3D Mark 2001«. Darin gab es eine geradezu kinnladenentgleisende Animation zu bewundern. In einer Kamerafahrt durch eine Landschaft mit hohen Gräsern und vielen Bäumen gab es nicht nur einen wunderschönen Bach zu bewundern, als Höhepunkt strich auch noch der Wind durch die Blätter, wodurch das Ganze außerordentlich realistisch wirkte. Die Frame-Rate blieb allerdings recht niedrig – hier ließen die Benchmark-Programmierer von



Der Vertex-Shader berechnet Spezialeffekte, wie Deformationen ohne die Unterstützung der Rechner-CPU.

Madonion.com wohl bewusst Freiraum nach oben, um auch künftige Grafikkarten ans Limit zu bringen. Alle vorgestellten Spiele nutzten die erweiterten Grafik-Fähigkeiten der GeForce 3. Außerdem wurden die Spezialeffekte der GeForce 3 groß und breit erklärt. Das wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten ...

### NfiniteFX-Engine

In diesen Begriff packt NVIDIA eine Menge Neuerungen, die künftige Spiele optisch ordentlich aufpolieren sollen. Die Hauptbestandteile der »NfiniteFX-Engine« sind der Vertex- und Pixel-Prozessor, die so genannte »Lightspeed-Memory-Architektur« und die von den bisherigen GeForce-Karten bekannte Transform& Lighting-Einheit. Da die neue Architektur auf Microsofts DirectX-8 abgestimmt wurde, lassen Spiele, welche die NfiniteFX-Engine verwenden, aber vorerst auf sich warten. Erste Titel sind zwar angekündigt, dürften jedoch erst Ende des Jahres vermehrt auftauchen. Die »Giants«-Entwickler von »Planetmoon« gehen einen alternativen Weg und schieben für ihr aktuelles Spiel in Kürze einen Patch nach, der die besonderen Grafikfähigkeiten wie »Environment Mapped Bump Mapping« (realistische Spiegelung der Umgebung auf Oberflächen) der GeForce 3 unterstützt.

### Vertex-Shader

Der Vertex-Prozessor ist für die Berechnung grafischer 3D-Spezialeffekte zuständig. Bisher übernahm die T&L-Einheit diese Aufgabe – im Grunde genommen ist der Vertex-Shader aber lediglich eine Erweiterung der T&L-Architektur. Berechnet der Vertex-Shader einen Effekt, bleibt die T&L-Einheit solange untätig und umgekehrt. Doch nun zu den Spezialeffekten, die der Vertex-Shader im Grafikchip berechnet, ohne die CPU zu belasten. Die »Key Frame



An Echtzeitberechnungen in dieser Detailstufe muss man sich erst noch gewöhnen. Im Bild: Die Cry-Engine mit dem Dinosaur-Island-Demo.

## DIE ZWEI SCHNELLSTEN GRAFIKCHIPS IM VERGLEICH

| Grafikchip | NVIDIA GeForce 3 | NVIDIA GeForce 2 Ultra |
|---|---|---|
| Geschwindigkeit | 57 Millionen Dreiecke/sek | 31 Millionen Dreiecke/sek |
| Speicherbandbreite | 7,36 GByte/sek | 7,36 GByte/sek |
| Transistoren | 57 Millionen | 25 Millionen |
| Chiptakt | 200 | 250 |
| Speichertakt | 460 | 460 |
| Speicher | 64 MByte | 64 MByte |
| Fertigungsprozess (Mikron) | 0.15 | 0.18 |

## ERSTE GEFORCE 3-KARTEN

Grafikkarten mit GeForce-3-Chip kommen von Hercules, Elsa, Asus, MSI, Ledtek, Visiontek und Gigabyte. Preislich liegen die Rechenprotze je nach Ausstattung um die 1300 Mark.











Dagegen gleicht die Geschwindigkeit in »Wipeout« einer Rollstuhl-Simulation: »Ballistics« von Grin.

Animation« erlaubt realistisch dargestellte Charakteranimationen. Die »Environmental Effects« erlauben eine naturgetreue Darstellung der Umgebung dank aufwändiger Berechnung von Spezialeffekten wie Nebel oder Rauch. Beispielsweise werden bei der Kalkulation des Nebels auch Erhöhungen und Vertiefungen in Objekten bemessen. Ein weiterer Umgebungseffekt ist die realistische Reflektion einer Lichtquelle, die auf eine Oberfläche trifft. So verhält sich dank Vertex-Shader beispielsweise das auf einem Meeresboden gebrochene Restlicht, welches durch die Wasseroberfläche scheint, wie in der Realität. Auch Halluzinations-Effekte, wie die verschwimmende Darstellung eines Objektes berechnet der Vertex-Shader mühelos, so dass die Rechner-CPU sich derweil um andere Dinge kümmern kann. Hinter dem Begriff »Prozeduale Deformation« versteckt sich die Fähigkeit des Vertex-Shaders, die Oberfläche eines statischen Objektes realistisch zu deformieren. Bestes Beispiel ist eine flatternde Fahne. Die »Morphing Animation« ist ein weiterer Spezialeffekt des Vertex-Shaders. Hier wird unter Vorgabe eines Anfangs- und Endbildes ein Zwischenbild generiert, welches dazugerechnet wird und schließlich zu einer Animation führt. Was 3Dfx seinerzeit unter dem untergegangenen Schlagwort »T-Buffer« propagierte, taucht nun in GeForce-3-Chips unter dem Begriff »Motion Blur« wieder auf. Hierbei generiert der Vertex-Shader einen verschwommenen Effekt bei einem sich bewegenden Objekt. Beispielsweise können die Fahrzeuge in Rennspielen mit diesem Effekt versehen werden, damit der Eindruck einer höheren Geschwindigkeit entsteht. Zu guter Letzt beherrscht der Vertex-Shader noch erweiterte Lichteffekte. Der GeForce-3-Chip kann in einem Durchgang beliebig viele Lichtquellen berechnen – ein GeForce-2-Chip ist lediglich in der Lage, acht Hardware-Lichter darzustellen.


Das erste Spiel, welches die GeForce 3 so richtig auskitzelt, wird »Aquanox« sein. Erscheinungstermin: Oktober.

### Pixel-Shader

Der Pixel-Shader ist der zweite, wichtige Bestandteil der neuen GeForce-Architektur. Er ist für die Licht- und Schatteneffekte zuständig. Die Programmierer können das Erscheinungsbild der Pixel genau definieren, wodurch wir in Zukunft Spiele sehen werden, die sich grafisch deutlich voneinander unterscheiden. Möchte ein Programmierer, dass sein Spiel den Grafikstil einer Comiczeichnung besitzt, stellt das dank Pixel-Shader künftig keine Hürde mehr dar. Außerdem steigert sich mit dem Pixel-Shader künftig die Berechnungs-Geschwindigkeit, da er bis zu vier Texturen in einem Durchgang zusammenzählt. Bisher mussten die Texturen nämlich mehrere Durchgänge absolvieren. Allerdings lässt sich der Pixel-Shader nur mit der Programmiersprache »Assembler« ansprechen. Dafür laufen die Fließkommaberechnungen dann aber wesentlich flotter ab.

### Quincunx FSAA

Hinter dem Begriff »Quincunx« versteckt sich eine neue Variante der bildschirmfüllenden Kantenglättung. Bisher wurde die Kantenglättung über die Supersampling-Methode erledigt. Hierbei berechnet der Grafikchip das Bild in einer höheren Auflösung und rechnet es anschließend wieder herunter. Die Multisampling-Methode des GeForce 3 geht einen anderen Weg. Dabei wird ein Bild in der gleichen Auflösung doppelt gerendert. Anschließend legt der Chip das zweite Bild versetzt auf das erste, wodurch letztendlich ein Quincunx-AA-Bild (Anti Aliasing) entsteht. Das Resultat ist am ehesten zwischen einem 2xFSAA- und einem 4xFSAA-Bild anzusiedeln, spart aber gleichzeitig einiges an Bandbreite.


Die Unreal-2-Engine verwendet DirectX8-Vertex- und Pixel-Shader, erlaubt eine höhere Polygonanzahl, bessere Lichteffekte und abwechslungsreichere Oberflächen.

### Lightspeed-Memory-Architektur

Die Lightspeed-Memory-Architektur ermöglicht eine effizientere Ausnutzung der Speicherbusbreite. Sie setzt sich aus drei Funktionen zusammen: Die »Lossless Z Compression« sorgt für eine verlustfreie Z-Kompression. Hier werden die Z-Informationen in Echtzeit und ohne Geschwindigkeitsverlust komprimiert und dekomprimiert. Die »Hidden Surface Removal«-Technik erkennt über eine »Z-Occlusion-Culling-Einheit«, ob ein Pixel verdeckt ist oder nicht. Für den unsichtbaren Pixel wird solange keine Rechenzeit verschwendet, bis er wieder auftaucht. Durch diesen Trick wird zusätzliche Leistung und Speicherbandbreite gewonnen. Insbesondere in komplexen und hochauflösenden Szenen mit vielen Objekten soll das Hidden-Surface-Removal einen großen Vorteil bringen. **(jr)**



## RISTS FAZIT

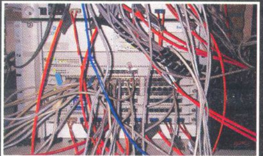
**Dass NVIDIA seinen neuen Grafikchip nicht schon wie geplant im Januar vorstellte, hat einen einfachen Grund: Als derzeitiger Technologie-Anführer kann man sich künftig zurücklehnen und den aktuellen Chip noch etwas länger verkaufen. Das soll aber nicht als Nachteil gelten – schließlich vergrault eine zu schnelle Entwicklung einerseits die Spieler (nicht jedermann will pro Jahr zwei neue Grafikkarten kaufen) und andererseits die Programmierer (»Neue Grafikeffekte? Engine neu programmieren? Argh ...«). Letztlich ermöglichen die Pixel- und Vertex-Shader ein individuelleres und realistischeres Erscheinungsbild künftiger Spiele. Zwar sind GeForce-3-Grafikkarten bereits erhältlich – Vorteile daraus ziehen jedoch erst die Ende des Jahres erscheinenden Spiele. Erste Benchmarkergebnisse von Beta-Grafikkarten kursierten zwar kurz vor Redaktionsschluss bereits durchs Internet, wir warten jedoch lieber auf einen Test der endgültigen Verkaufsversionen. Eine GeForce 3 von MSI (Starforce 822) lieferte in 16-Bit-Benchmarks erschreckenderweise niedrigere Resultate als eine GeForce-2-Ultra. Erst in 32 Bit-Farbtiefe und einer Auflösung ab 1024 mal 768 wendete sich das Blatt. Je höher die Auflösung geschraubt wurde, umso weiter konnte sich die GeForce 3 dann aber von der GeForce-2-Ultra absetzen. Für Leute, die bereits eine GeForce 3 besitzen: Auf der CD B dieser Ausgabe befindet sich der Vulpine GLmark, der bereits GF3-Funktionen verwendet. Und auf der CD A finden Sie jede Menge GeForce-3-Technologie-Videos.**

# LAN PLAYER

## Der LAN-Party-Virus hat neben Deutschland, Österreich und der Schweiz jetzt auch die Niederlande befallen.

**Dort fand Anfang März die »Ambience 2001« statt, eine riesige Party, zu der mehr als 1000 Teilnehmer kamen.**

Ort des Geschehens war das niederländische Städtchen Venlo, das nahe an der Grenze zu Deutschland liegt. Deshalb planten auch viele Gamer aus Deutschland einen Wochenendausflug zur Ambience, wie man schon vorher im Internet auf der Anmeldeliste sehen konnte. Die Anreise verlief dank einer sehr guten Wegbeschreibung ohne Probleme, doch am Einlass ging leider erst einmal gar nichts mehr. Hier standen einige Hundert Leute in einer riesigen Menschentraube vor dem Eingang, um sich die besten Plätze zu sichern. Denn auf der Ambience gab es keine Möglichkeit Plätze zu reservieren, und so hatten nur die ersten 1000 Besucher, die 45 Gulden oder Mark Eintritt vor Ort bezahlten, auch einen Platz sicher. Mit einer guten Stunde Verspätung wurden dann die ersten Wartenden endlich hereingelassen. Allerdings ging es nur sehr langsam voran, denn jeder einzelne Gast wurde erst mal von den Orgas (die man gut an ihren knallgelben T-Shirts erkennen konnte) per Handschlag begrüßt.



Wer hier den Fehler finden will, der braucht ein gutes Auge und viel Glück.

Nachdem die Prozedur mit Einlass und Aufbau endlich erledigt war, standen viele Zocker plötzlich vor ganz anderen Problemen. Einige Leute kamen mit ihren fünf Meter langen Netzwerkkabeln nicht bis zum nächstgelegenen Switch, also musste zuerst ein 10-Meter-Kabel gekauft werden – wenigstens war das dann relativ preiswert.

### Netzwerk-Probleme

Die Netzwerkeinstellungen und die Vergabe der IP-Adressen hätte bei erfahrenen deutschen LAN-Party-Orgas nur ein müdes Lächeln hervorgerufen. Bei jedem Switch lag ein Zettel, auf dem man sich seine Adresse aussuchen und die dann mit einem Stift markieren sollte. Natürlich kam es hier immer wieder zu Problemen, weil manche sich Adressen nahmen, ohne diese auf dem Zettel durchzustreichen. Allerdings wäre das noch das kleinste Übel gewesen. Viel schlimmer war es, dass das Netzwerk am gesamten Wochenende nicht richtig funktionierte. Techniker suchten fieberhaft nach der Fehlerquelle, doch das Netzwerk blieb eine einzige Katastrophe. Da sich nicht alle Teilnehmer gegenseitig im Netz erreichen konnten, wurde der Start der Turniere immer wieder verschoben. **(Andreas Wessel/jr)**

Ein wahrer Computerfreak gibt sich auch mit wenig Platz zufrieden.

## LAN-Party-Termine in Deutschland – April 2001

| Nr. | Datum | Party | Ort | Gäste | URL |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 6.04.2001 | Sit Down and Fight | Babenhausen | 250 | www.circleofblood.de |
| 2 | 6.04.2001 | Slaughterhouse #4 | Welver | 300 | www.ncsclan.de |
| 3 | 6.04.2001 | LANoRAMA 4 | Schopp | 250 | www.lanorama.de |
| 4 | 6.04.2001 | LANWARS episode 5 | Kuchen | 400 | www.lanwars.de |
| 5 | 6.04.2001 | ALPHA | Celler Congress Union | 600 | www.project-gameweb.de |
| 6 | 6.04.2001 | PlaNET iNSOMNiA 10 | Seevetal | 405 | www.planet-insomnia.de |
| 7 | 6.04.2001 | E-LAN | Erlangen | 250 | www.e-lan-party.de |
| 8 | 6.04.2001 | Gameparade | Germering bei München | 210 | www.gameparade.de |
| 9 | 7.04.2001 | Telowestase 05 | Heiligenroth | 250 | www.telowestase.net |
| 10 | 13.04.2001 | LAN-AREA II | Übach-Palenberg | 250 | www.lanarea.de |
| 11 | 13.04.2001 | Hall of Fame | Dresden | 300 | www.famelan.de |
| 12 | 20.04.2001 | MATRIXx ReConnected | Bielefeld | 500 | www.matrixx-bielefeld.de/xxrecon/ |
| 13 | 20.04.2001 | NETCOLLISION | München Olympiahalle | 400 | http://www.netcollision.de |
| 14 | 20.04.2001 | Frankonia Lanparty | Gemünden MPS | 300 | www.frankonia-lan.de/ |
| 15 | 20.04.2001 | Zocken bis die Platte raucht | Boppard | 444 | www.h-z-h.de |
| 16 | 20.04.2001 | Oberberg-onLAN ]|[ | Reichshof | 310 | www.oberberg-onlan.de |
| 17 | 27.04.2001 | MilleniumLan II | Schiffweiler (Saar) | 320 | www.MilleniumLan.de |
| 18 | 27.04.2001 | Xolon 5 | Münster | 240 | www.xolon.de |
| 19 | 27.04.2001 | Digital Velocity III | Dusslingen | 450 | www.dv-lan.de |
| 20 | 27.04.2001 | Munich Battle Lan Nr. 3 | Dachau | 250 | www.battlecom.de |
| 21 | 27.04.2001 | Zock-o-Rama Phase II | Korb | 250 | www.Zock-o-Rama.de |
| 22 | 28.04.2001 | cybersniper | Mönchengladbach | 300 | www.cybersniper.de |

## LAN-Party-Termine in Österreich – April 2001 bis Mai 2001

| Nr. | Datum | Party | Ort | Gäste | URL |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 6.04.2001 | dagor.net | St. Pölten | 500 | www.dagor.net |
| 2 | 6.04.2001 | LORD LAN-Party | Braunau | 345 | http://lord.lanparty.at |
| 3 | 12.04.2001 | Ennsomnia | Enns | 300 | www.kasperls.com/lan |
| 4 | 13.04.2001 | re-MIES-enlan | Wien | 80 | www.rofl.at |
| 5 | 25.05.2001 | nur 48 stunden IV | Graz | 200 | http://nur48std.planetlan.at |







Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys Deutschlands und Österreichs. Die vollständige Karte von unserem Partner PlanetLAN, mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter www.planetlan.de

# Die LAN-Party-Macher des Jahres

**Kurz nachdem »Das Große Beben 2« zur »Party des Jahres 2000« gewählt wurde, haben wir die Veranstalter Choleric und LaFFiniuM in ein Gespräch verwickelt.**



In der Thüringenhalle in Erfurt sollen auch die nächsten Beben-Partys stattfinden.

**PlanetLAN: Herzlichen Glückwunsch zu Eurem Wahlsieg! Hattet Ihr eigentlich mit diesem Ergebnis gerechnet?**
**Choleric:** Wir haben gehofft, dass die Wahl gut für uns ausgehen würde ...
**LaFFiniuM:** ... aber mit dem ersten Platz haben wir natürlich nicht gerechnet. Deshalb freut es uns umso mehr, dass unsere Party so gut angenommen wurde.

**PL: Habt Ihr Euren Sieg schon gefeiert?**
**Choleric:** Leider nein. Wir sind noch mitten im Prüfungsstress. OK, es gab eine kleine IRC-Feier. Alles Weitere werden wir uns für das »Kleine Beben 6« aufheben, wo sich das ganze Team endlich mal wieder trifft.

**PL: Ihr habt fast zeitgleich zur Verkündung des Wahlergebnisses das »Große Beben 3« angekündigt. Gibt es etwas, was Ihr noch besser machen wollt?**
**Choleric:** Das Große Beben 3 wird wieder in der Thüringenhalle von Erfurt mit 800 Teilnehmern stattfinden. Wir wollen dabei die Qualitäten sichern, die wir beim letzten Mal angeboten haben. Darauf richten wir unser Hauptaugenmerk. Es wird definitiv wieder ein Glasfasernetzwerk und ordentlich viele Gameserver geben.
**LaFFiniuM:** Plus einige Detailverbesserungen. Wir wollen auch den Event-Character noch etwas mehr betonen, mehr Turniere zur Auswahl anbieten, bessere Preise zur Verfügung stellen und so weiter.

**PL: Ihr habt gesagt, Ihr wollt den Event-Charakter mehr betonen: Gibt es da schon konkrete Ideen?**
**Choleric:** Ideen haben wir jede Menge, nur leider verschlingen die alle sehr viel Geld, sprich: man muss sehen, was realisierbar ist. Wir werden auf jeden Fall mehr Energie in den Chillout-Bereich stecken. Ich persönlich habe auf allen LAN-Partys bisher bequeme Sitzmöbel im Chillout vermisst.

**PL: Könnt Ihr Euch vorstellen, dass im Verlauf einer LAN-Party auch mal eine Liveband auftritt?**
**LaFFiniuM:** Das Gros der Leute will zocken und würde sich dadurch gestört fühlen. Wenn man so etwas macht, müssen Disco und LAN-Party räumlich getrennt stattfinden. So wie beim »Beben 6 – epicentrum«, wo direkt unter der Party ein Club ist, in dem Freitag und Samstag musikalisch die Post abgeht.
**Choleric:** Aber wenn ich tanzen will, dann gehe ich nicht zu einer LAN-Party ... Außerdem würde es auch rein platztechnisch in der Thüringenhalle nicht möglich sein.

**PL: Wie sehen Eure weiteren Zukunftspläne aus?**
**Choleric:** Nachdem wir unseren Halbjahrestakt durch die Aufgabe des letzten September-Termins leider nicht einhalten konnten, wollen wir in Zukunft wieder regelmäßiger Große-Beben-Partys veranstalten. Mir schwebt ein Intervall von fünf bis sieben Monaten vor, in dem wir eine perfekte, bodenständige Party anbieten, bei der die Gäste wissen, was sie erwartet.
**LaFFiniuM:** Wir planen auch noch eine weitere »BEBENworld« zu machen. Also eine »OldSchool-LAN«, auf der nur Klassiker wie QW, Q2, Unreal, C&C2, Duke3D, DooM2, NFS2SE gespielt werden und nicht immer nur die gleichen »hippen« Spiele.



Auf einer Autogrammwand konnten sich alle Teilnehmer verewigen.

**PL: Wie ist denn die letzte »BEBENworld« abgelaufen?**
**LaFFiniuM:** Die letzte BEBENworld war eine »QuakeWorld-Only-LAN«. Wir haben versucht, so viele aktive Clans wie möglich einzuladen. Und es waren auch etliche vor Ort und wir hatten eine Menge Spaß!

**PL: Was meint Ihr, wie werden das fünfzehnte »Große Beben«, »Planet-Insomnia 25« oder »DarkBreed 10« ablaufen?**
**Choleric:** Wenn man die momentane Entwicklung so beobachtet, dann wird es wohl immer größere Partys geben, die immer mehr an Event-Charackter gewinnen. Ob dann noch die alten Namen von heute dabei sind oder ob wir alle verdrängt wurden, hängt letztendlich wohl von uns selbst ab.
**LaFFiniuM:** Die großen Partys werden sich wohl ähnlich wie große Messen etablieren. Da wird es dann schon im Voraus einen Jahreskalender geben. Kleinere Partys werden aber nicht verschwinden. Sie sind für uns wie ein großes Familientreffen, bei dem wir Orgas (grinst) auch mal zum Zocken kommen! **(Andreas Wessel/jr/ms)**

Party-Homepage: http://beben.lanparty.de



Massig Preise gab es beim »Großen Beben 2« zu gewinnen.

# MODSEREIEN

**Spiele stehen und fallen mit Ihren MOD(ification)s. Was wäre etwa so mancher Ego-Shooter ohne diese Modifikationen? Nur eine Internetgemeinde, die fröhlich mit Editor und eigener Skriptsprache an Erweiterungen werkelt, sorgt für erhöhte Halbwertszeiten.**

Ohne diese landen Titel schneller in der Ablage »P«, als ein Marketingbüttel »Budgetpreis« buchstabieren kann. Um Ihnen einen Überblick zu verschaffen, warum auch »Quake 3« noch über Jahre im Gespräch bleiben wird, hier eine Auswahl interessanter MODs in alphabetischer Reihenfolge.

## NUR EIN MOD AUF CD?

### KEINE BANGE!

**Diesmal haben wir uns zu Gunsten von Demos, Videos und Patches dazu entschieden, nur eine MODification auf die CD-ROM zu packen. Aber keine Angst, das werden wir auf einer der nächsten CDs nachholen. Außerdem stehen alle Adressen bei den jeweiligen Artikeln dabei - und diese MODs sind ja nicht sehr groß.**

# QUAKE 3

## AKIMBO

Das Prinzip von »Akimbo« ist schneller beschrieben als die Story eines 3D-Shooters. Das soll etwas heißen. Der Gag an diesem MOD beschränkt sich nämlich auf die Tatsache, dass der Spieler zwei Waffen gleichzeitig führen kann. »Na klasse«, werden nun manche Leser denken, »da sind ja die Memoiren des Melitta-Mannes spannender«. Weit gefehlt! Da beide Wummen völlig unabhängig voneinander ausgesucht und eingesetzt werden dürfen, hat das Ganze durchaus seinen Reiz. Wer wollte nicht schon immer den Gegner mit dem Raketenwerfer in die Luft sprengen. um im direkten Anschluss den Flughund mit gezieltem Railgunschuss zu frittieren? Wem weitere Waffenkombinationsmöglichkeiten vorschweben, kann diese mit Hilfe der auf www.planetquake.com/wid/akimbo/ befindlichen Dateien sofort ausprobieren.



**Zwei Waffen pro Charakter – nicht mehr, nicht weniger. Akimbo setzt auf geringen Aufwand bei maximalem Effekt.**

## ALLIANCE CTF


**Alliance ist CTF auf der absoluten Höhe.**

»Alliance CTF« peppt die normale Capture-the-flag-Variante gehörig auf. Neben verbesserter Optik, etwa beim Erreichen der Flagge, gibt es beispielsweise eine Anzeige für den Aufenthaltsort der Teamkollegen. In der Combat-CTF-Variante starten Sie darüber hinaus mit einem voll bestückten Waffenarsenal, so dass sich ein müßiges Absuchen des Levels erübrigt. Generell finden sich Runen wie Haste, Regeneration, Damage und Resistence, welche allerdings recht ausgewogen gerieten. Letztendlich sind es die hervorragenden Karten und Modelle, die dieses MOD auf jeden Fall zum Downloaden prädestinieren. Und zwar unter:
www.planetquake.com/alliance/

## ART OF WAR

Die unter www.planetquake.com/artofwar/ zu erhaltene »Kriegskunst« ist eine nette Kombination aus verschiedenen Spielkonzepten, von Capture the flag bis zu Team Fortress. Drei unterschiedliche Gruppierungen, die »Imperial Guard«, die »Hand of Dark« und der »Blood Clan« stehen sich in einem ewig währenden Konflikt gegenüber. Konkret sieht dies so aus: Jeder Spieler startet als schlichter Arbeiter. Mit gesammeltem Gold errichtet er eine heimatliche Basis, welche es erlaubt, immer mächtigere Kollegen hervorzubringen – von Clan zu Clan unterscheiden sich diese Einheiten natürlich.


**Der Magier teleportiert gerade seine Teamkameraden ins feindliche Lager.**

Beginnen die Imperiellen mit einfachen Bauern, gesellen sich als nächstes Soldaten hinzu, welche Verteidigungskristalle zur Basisverteidigung verstreuen dürfen. Einen Platz weiter oben in der Hackordnung rangiert der Barbar. Dieser zeichnet sich durch robustere Gesundheit und Abwehrmechanismen gegen Magie aus. Hernach folgen Magier und Erzmagier, die mit Raketenwerfer und Railgun hervorragende Angreifer abgeben. Ähnlich darf man sich die Arbeitsteilung auch in den Gruppen Hand of Dark und Blood Clan vorstellen.

# AQUALUNG

Das Michael-Groß-MOD für Fortgeschrittene ist da: www.planetquake. com/logistix/. »Aqualung« spielt komplett unter Wasser und das bedeutet eine Bewegungsfreiheit von 360 Grad, wie man sie noch vom Klassiker »Descent« kennt. Das Dümpeln durch die trüben Tiefen bietet neben neuen Fragmöglichkeiten logischerweise auch neue Gefahren. Denn Feinde können nun wirklich von allen Seiten das Feuer eröffnen. Eine schwere Paranoia stellt bei diesem MOD also nicht unbedingt einen Nachteil dar. Wie heißt es so schön: Nur weil du an Verfolgungswahn leidest, heißt das nicht, dass sie nicht wirklich hinter dir her sind. Aqualung bietet weder neue Waffen noch neue Level, es wird auf das Standard-Repertoire zurückgegriffen. Nur dass eben die Karten jetzt im Mosambik-Look daherkommen. Jeder, der die alte Version im »Zero Gravity Mode« gespielt hat, kann sich das Gefühl vorstellen. Aus gegebenem Anlass daher hier auch schöne Grüße an Resi Kleinhirn (geneigte Stammleser mögen sich ihrer erinnern).



Wasserhassedudennda? Schön, wenn man wenigstens in der eigenen Badewanne Kapitän ist.

# CRATEDM3

Besuchen Sie www.planetquake.com/juz/ nicht nur, um das hervorragende »CrateDM3« herunterzuladen. Es findet sich dort auch ein höchst bizarres (und überaus lesenswertes) ICQ-Log zwischen dem Autor Juz und einer nicht näher identifizierten Person aus dem Nahen Osten. Aber zurück zum Thema: Wer Freude an abgedrehten Ideen hat, kommt an CrateDM3 nicht vorbei. Denn hier herrscht die Truhe. Wohl von Terry Pratchetts »Luggage« inspiriert, geht es zwar wie üblich darum, so viele Gegner wie eben möglich unschädlich zu machen, nur dass alle Spieler als Kisten getarnt sind. Sie haben richtig gehört: In einem Areal, wo sich ein Stahlkasten neben dem anderen stapelt, düsen auch die Kontrahenten als rechteckige Klumpwesen durch die Gegend. Wer sich hinter einem Berg Kisten versteckt, geht das Risiko ein, dass eine dieser nur ein lauernder Gegner und er selbst damit so gut wie gefragt ist. Glücklicherweise gibt es ein Powerup, welches hinterhältige Camper durch blaue Pfeile von unbeweglicher Level-Ausstattung unterscheidet.




Ja wo lauern sie denn? Blaue Pfeile markieren die Gegner. Alles andere sind echte Kisten.

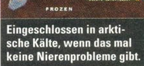


Es brennt, es raucht und qualmt, wenn das nicht exzessive »Mods-«erei ist.

# EXCESSIVE

Wer wissen will, was Bodycount wirklich bedeutet, sollte sich bei www.planetquake.com/excessive/ umsehen. Auch die Begriffe »Gorefeast« und »Splatter« erklären sich hier sehr anschaulich. Wie bei allen MODs, die tatsächlich Freude bringen, bleibt das Konzept einfach aber geschmakklos. Alle Waffen wurden aufgebohrt, bis es lächerlich wurde und dann noch ein wenig mehr. Dafür können sich Spieler nicht selbst verletzen und regenerieren Munition wie Lebensenergie. Normales Deathmatch steht zu »Excessive« in einem Verhältnis, wie Mutter Theresas Totenfeier zu Harald Juhnkes 70. Geburtstag. Wer Taktik und Strategie als Teil eines 3D-Shooters sieht, ist hier völlig fehl am Platz. Wem es nur darum geht, möglichst viele Gegner mit in den Untergang zu reißen, wird nach Excessive keine Steigerung mehr finden.

# FREEZE TAG



Eingeschlossen in arktische Kälte, wenn das mal keine Nierenprobleme gibt.

Das bereits bekannte »Freeze Tag« ist auch für den dritten Teil erhältlich. Und zwar unter www.planetquake.com/freeze/. Dabei handelt es sich um eine Abart von »Jailbreak«. Der Unterschied ist folgender: Erledigte Feinde enden nicht im gegnerischen Gefängnis, sondern erstarren zu Eis. Sobald eine komplette Gruppe in Biofrost-Ötzis verwandelt wurde, hat die feindliche Seite gewonnen. Wer allerdings einem unterkühlten Kameraden drei Sekunden Körperwärme spendet, bringt ihn zurück ins Spiel. Die daraus resultierenden Strategien liegen auf der Hand. So können etwa raffinierte Naturen Quaker-am-Stiel als Köder für noch bewegliche Kumpanen nutzen. Größter Unterschied zu Jailbreak dürfte sein, dass eine Möglichkeit fehlt, alle Quake-Stäbchen mit einem Mal wiederzubeleben. Ein einziger, hervorragender Spieler kann somit nicht die ganze Truppe vor der ewigen Verdammnis bewahren. Daher handelt es sich bei Freeze Tag endlich um ein MOD, das Teamplayern tatsächlich einen echten Vorteil verschafft.

# GRIDIRON

Wer schon immer die Regeln für American Football als zu kompliziert empfunden, aber trotzdem Spaß an der als Sport getarnten Keilerei hat, könnte Freundschaft mit »Gridiron« schließen. Hier geht es schlicht und einfach darum, mit der eigenen Mannschaft ein rundes Schweinsleder in die gegnerische Zone zu schleppen, um dort einen Touchdown zu erzielen oder mit Field-Goals Punkte zu sammeln. Die andere Seite versucht verständlicherweise, dies zu verhindern. Abhängig vom eingestellten Serverflag ist nach einem Intercept Ende der Fahnenstange oder es besteht die Möglichkeit für die Kontrahenten, mit dem heruntergefallenen Ball selbst zu punkten. Entgegen der Realität nutzen Sie hierzu jedoch nicht nur Muskelschmalz sondern Raketenwerfer, Railguns und ähnliches Zubehör. So erhält der abgedroschene Spruch »Sport ist Mord« endlich wieder Sinn. Insgesamt bietet das MOD zwölf verschiedene Level zur Zelebrierung der Abart der amerikanischen Lieblingssportart Nummer 1. Zu finden ist das Ganze unter www.planetquake.com/gridiron/.




Nicht alle Footballplätze erstrecken sich über grünem Rasen.

# MODSEREIEN


Back to the roots: Nur mit einer Railgun bewaffnet geht es gegen den Rest der Welt.

## INSTAGIB

Der Weg zum Erfolg ist ein steiniger. Kein guter Quaker ohne Railgun-Skill. Zum Training eignet sich nichts besser als »Instagib«, denn hier wird jeder der Kombattanten auf eine einzige Waffe beschränkt: die Railgun. Gegenstände und Power-ups gibt es nicht. Somit gerät jede Partie Instagib zu einem Wettbewerb in Sachen Treffsicherheit und Augenschärfe. Wem es gelingt, bei diesem Turnier den akkuraten Umgang mit seiner Maus zu erlernen, wird auch beim »normalen« Spielbetrieb übermäßig gut abschneiden. Der Vorteil des Ganzen: ohne umständliche Patches können sich Spieler als Client sich auf Instagib-Servern einloggen. Wer selbst auf seinem Rechner Partien verwalten möchte, bekommt die passende Software unter www.planetquake.com/instagib/.

## POWERPILLZ


Spiel nicht mit den pillenfutternden Schmuddelkindern!

Pillen können lebensgefährlich sein. Nebenwirkungen wie Schwindel und Übelkeit gibt es vorliegend zwar nicht, dafür aber akute Anfälle von Bleivergiftung und »Rakete im Gedärm«. Noch eine Besonderheit: Letzteres gilt nur für den, der sie nicht nimmt. Wie so was kommt? Ganz einfach. Es treffen zwei Teams aufeinander und dasjenige, welches ein per Zufall im Level auftauchendes Pillen-Power-up findet, erhält die volle Waffenausstattung. Den Gegnern verleiht die Medikamentabstinenz Siebenmeilenstiefel, Handschuhe und ein kleines MG. Mit diesem kärglichen Rüstzeug versuchen sie nun zu überleben, bis die Gegner in den Besitz einer der »Powerpillz« gelangen. Um den gejagten Spielern noch einen kleinen Vorsprung zu verpassen, können diese einen so genannten Kamikaze-Modus aktivieren. Dann explodieren sie nach fünf Sekunden und reißen nahe stehende Gegner mit in den Untergang. Das an »Hunter and hunted« erinnernde Spektakel lässt sich unter www.planetquake.com/azdev/ beziehen.

## ROCKET ARENA

»Rocket Arena« beschränkt sich wie früher im Großen und Ganzen darauf, den Spielern gleich zu Beginn alle Waffen zur Verfügung zu stellen und sie dann ohne weitere Items aufeinander loszulassen. Die Spiel-Modi zerfallen prinzipiell in Team vs. Team und One vs. One. Bei ersterem gibt es einmal die Möglichkeit, dass die Gruppen in Fragger und Gefraggte eingeteilt werden. Das heißt, immer wenn ein Spieler stirbt, wandert er in das gefraggte Team. Das geht solange weiter, bis auf der Killerseite nur noch ein Kombattant übrig bleibt. Dieser gewinnt die Runde. Weiterhin besteht die Möglichkeit, dass die Mannschaften sich nacheinander bekriegen. Was bedeutet, dass sich der jeweilige Verlierer brav in die Warteschlange stellen muss, bis er wieder spielen darf. Zudem finden sich neue Karten von extrem hoher Qualität, wovon sich der geneigte Leser unter www.planetquake.com/servers/ arena/ selbst überzeugen mag.

Waffenstärke und Balance bleibt bei Rocket Arena für Q3A unverändert. Dafür gibt es neue Level.


Rennen, nicht laufen! Bei Speedquake wird selbst Ben Johnson blass.

## SPEEDQUAKE

Aufputschorgien im virtuellen Wunderland. Jetzt darf auch bei Quake gespritzt werden. Im MOD »Speedquake« flitzt alles im permanent beschleunigten Modus umher. Der Spieler darf das Tempo noch erhöhen, indem er sich herumliegende Spritzen in den Arm jubelt. Was neben dem Geschwindigkeitsschub auch Auswirkungen auf den erlittenen Schaden hat. Der wird nämlich bis zum Ablauf des »Trips« halbiert. Hernach schlägt die Verletzung mit voller Wucht zu Buche, so dass eine Reise in die Welt des Rausches selbst in der virtuellen Realität tödlich enden kann. Außerdem errechnen sich die Scores abweichend vom Original. Denn auch hier kommt es auf Tempo an. Wer nämlich an einen Frag einen weiteren innerhalb von zwei Sekunden anschließen kann, quadriert jeweils die erhaltene Punktzahl. Fixes Fixertöten zahlt sich also aus. Die digitale Renn- und Spritzerei finden Sie unter: www.planetquake.com/fbstudios/speedquake/

## WEAPONS FACTORY

Das bekannte »Weapons Factory« ist nun auf www.captured.com/weaponsfactory/ auch für »Quake 3« erhältlich. Als eine id -Substitution für »Team Fortress« findet sich hier die Möglichkeit mit zwei Gruppen gegeneinander anzutreten, welche jeweils aus bis zu zehn verschiedenen Klassen bestehen. Als da beispielsweise wären: der Sniper, der Cyborg, der Assassin, der Gunner oder auch der Engineer. Diese unterscheiden sich in Rüstung, Lebensenergie, Geschwindigkeit sowie den einzelnen Fähigkeiten. Ingenieure errichten etwa Geschütztürme, Scharfschützen ballern auch über größte Distanz Löcher in arglose Feinde, und Krankenschwestern heilen, was auf dem Schlachtfeld an Lebendsubstanz übrig bleibt. Weiterhin findet sich eine neue Palette Waffen, wie etwa Flammenwerfer, Napalm Launcher, Näherungsgranaten oder auch Eiskanonen. Es handelt sich um ein MOD, welches Teamplayer stark bevorzugt. Ballerorgien à la John Wayne mögen eine lustige Sache sein, funktionieren allerdings in Weapons Factory nur begrenzt. **(vs)**


Weapons Factory ist eine Art Team Fortress für Quake 3.

MODSEREIEN

# UNREAL/UT-MODS

## UT TREMOR

Sachen gibt's, die gibt's nicht. Zum Beispiel »Quake 3« für »Unreal Tournament«.

Unter www.planetquake.com/oz/tremor findet sich ein MOD, das den Spielfluss des id-Zocks mehr oder weniger akkurat auf Unreal überträgt. Sowohl das Aussehen und die Wirkungsweise der Waffen, die Level, Besonderheiten wie Jump-Pads als auch die Soundeffekte krempeln den Epic-Titel komplett um. Durch Veränderung der Luftkontrolle, Strafe/Rocket-Jumping, reduzierte Zufallswerte (etwa beim Raketenwerfer), Schadensfeedback und angepasstem Durchschalten des Arsenals, versucht das Entwicklerteam eine möglichst hohe Authentizität herzustellen.

Bis auf die Texturen der Waffen besticht die Umsetzung durch Akkuratesse.

Wie sinnvoll das Ganze für jemanden ist, der ohnehin beide Spiele auf dem Rechner hat, mag jeder selbst entscheiden.

Als kleine Überraschung für »Unreal only«-Netzwerkpartys, dürfte »Tremor« jedoch einen Download wert sein.

## SIN2UT

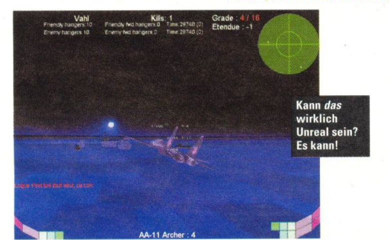
Austauschbarkeit von 3D-Shootern die Zweite. Jetzt besteht die Möglichkeit auch »SiN« auf Unreal-Basis zu spielen. Neben der Einführung der Hauptcharaktere (Blade, Anne, J.C., Elexis und einem Bediensteten von Sintek) haben auch die Originalwaffen ihren Weg in die Umsetzung gefunden. Als da wären: die Concussion-Gun, die Magnum, die Sniper Rifle oder auch die Plasma-Wumme. Außerdem gibt es elf bekannte Level, wobei acht für Deathmatches und drei für CTF dienen. Erwähnenswert ist weiterhin, dass die aufzusammelnden Rüstungsgegenstände trefferzonenbezogen wirken. Ferner findet sich eine ganz erkleckliche Anzahl von Bonus-Items. Mit dem »Grappling Hook« erreichen Sie höher gelegene Areale, das »Biogenic Shield« gibt eine Minute Unverwundbarkeit, die umfangreiche Runensammlung unterstützt gleich diverse Pläsiere. Alle Sounds stammen direkt aus dem Original, so dass Fans sich durchaus heimisch fühlen dürften. Herunterladen können Sie das Ganze unter www.planetunreal.com/sin2ut.




Sollen denn Hiebe Sünde sein?

## AIRFIGHT

Unreal verleiht Flüüügel. Zumindest mit der richtigen Erweiterung. Denn wie einst »Quake Rally« stellt auch »Airfight« ein komplett neues Konzept dar. Weg vom Ego-Shooter und hin zur Flugsimulation. Sie steigen ins Cockpit und beharken sich mit anderen Piloten. Eine »lerne in drei Tagen alle Keyboardfunktionen auswendig«-Simulation für Hardcore-Segelflieger darf natürlich niemand erwarten. Die Dogfights präsentieren sich, wie bei der Unreal-Grundlage zu erwarten, sehr actionlastig. Weiterhin finden sich ein Capture-the-flag-, ein Air-Dominance- und ein Air-Assault-Spiel-Modus. Bot-Unterstützung hilft beim Training. Zurzeit ist dieses MOD noch weit davon entfernt, als bugfrei bezeichnet zu werden. Wer jedoch nicht bis zum nächsten Patch warten will, kann jetzt den Download starten. Und zwar unter: www.planetunreal.com/airfight.




Kann *das* wirklich Unreal sein? Es kann!

## UT HARVESTER

In »Quake« sammelte man gegnerische Rucksäcke, in »Diablo« Ohren, in »SiN« Nervenzusammenbrüche.

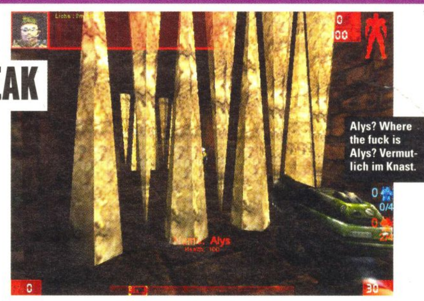
Jetzt hält die Raffgier auch bei Unreal Tournament Einzug. In bester Predator-Manier versuchen die Teilnehmer an »Harvester« die Schädel gefallener Widersacher zu horten. Gespielt wird in zwei Teams. Nach jedem Frag erscheint am Punkt x der Kopf des erlegten Gegners. Nun gilt es während einer 30-Sekunden-Frist selbigen abzuholen. Erreicht ein Spieler den besagten Ort und es taucht der Schopf eines Feindes auf, darf er diesen bis zu einem so genannten »Droppoint« hinter sich her zerren. Dort wird die ganze Aktion mit Punkten belohnt. Sollte hingegen der Schädel eines Teammitglieds aus dem Generator springen, darf man diesen durch Berührung gegen feindlichen Zugriff sichern. Auch so peppt der Spieler seine Punktzahl auf. Es geht also letztendlich darum, die beiden Lokalitäten wie auch den Weg zwischen ihnen vor gegnerischem Zugriff zu sichern. Außerdem natürlich so viele Kontrahenten über den Jordan zu schicken, wie eben möglich. Keine leichte Aufgabe, aber eine unterhaltsame. Nachzuprüfen unter: www.gank.org/utharvester.



Wir machen den Weg frei.

# MODSEREIEN

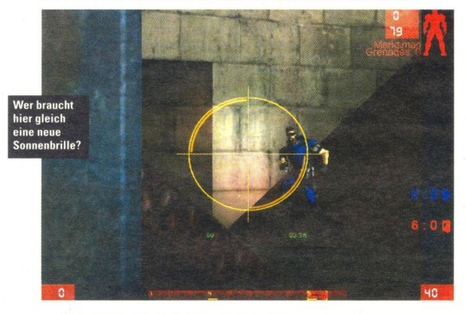
## UNREAL TOURNAMENT JAILBREAK


Alys? Where the fuck is Alys? Vermutlich im Knast.

»Jailbreak« dürfte wohl neben CTF eins der beliebtesten, spielübergreifenden MODs sein. Dabei ist auch hier das Grundprinzip nicht sonderlich kompliziert. Zwei Gruppen stehen einander gegenüber, stirbt eins der Mitglieder, wandert es in den feindlichen Knast. Aus diesem müssen ihn seine Kollegen wieder befreien. Sobald ein komplettes Team im Karzer schmort, steht eine lustige Exekution bevor und Punkte werden an die Hinterbliebenen verteilt. Somit geht es zwar primär um das Töten von Widersachern, jedoch bleibt immer die sekundäre Aufgabe, den eigenen Freunden aus dem Gefängnis zu helfen. In dieser Erweiterung finden Sie neben Bot-Unterstützung ein komfortables HUD, welches Ihnen anzeigt, wie viele Ihrer Kumpanen sich noch auf freiem Fuß befinden und wie viele schon bei Wasser und Brot schmoren. www.daikiki.com/.

## UNREALFORTRESS

Das Team-Fortress-Prinzip ist immer das Gleiche. Zwei Gruppen von Spielern kämpfen gegeneinander, wobei die jeweiligen Mannschaften in verschiedene Klassen zerfallen. Da wäre der fixe Ranger – der die Aufklärung übernimmt, der Marksman mit seiner Scharfschützenfunktion, der Commando, das übliche Frontschwein, der achtfingrige Demolitionist, seines Zeichens Sprengstoffexperte, der Feldmediziner, der langsame Heavy Gunner, der Arsonist, mit Flammenwerfer und Co. ausgestattet, der Saboteur und der Armourer. Die jeweiligen Objektlisten lesen sich ähnlich umfangreich. Von Geschütztürmen über Laserpointer hin zur Überwachungskamera gibt es mehr Schnickschnack, als sich der typische Unrealer wünschen kann. Der eigentliche Spiel-Modus des Ganzen ist streng genommen Capture the flag. Allerdings reichen die klassenspezifischen Unterschiede durchaus, um eine eigenständige Atmosphäre zu erzeugen. Herunterzuladen ist »Unrealfortress« unter: www.unrealfortress.com.



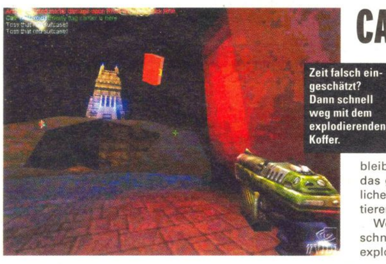
Wer braucht hier gleich eine neue Sonnenbrille?



Hier ein Level des Autors von Dominate UT.

## DOMINATE UT

Normalerweise funktionieren Domination-Erweiterungen wie folgt: Jedes Team versucht eine bestimmte Anzahl von vorgegebenen Punkten in jedem Level zu besetzten und zu halten. Dies macht sich in Form von Punkten bezahlt. Anders bei »Dominate UT«. Hier dient jede gesicherte Lokalität als Multiplikator für die Fragpunkte. Ein Team ohne Domination-Spot bekommt keine Score-Erhöhung für gewonnene Frags, während mit steigender Anzahl auch die Belohnung für jede Tötung wächst. Außerdem verteilt das Programm die oben genannten Dominationpunkte per Zufall. Das heißt, dass Sie als Areal jede x-beliebige Deathmatch-Karte verwenden dürfen. Ferner gleicht kaum eine Partie der anderen. Des Weiteren findet sich eine Bot-Unterstützung für durchaus qualifizierte computergesteuerte Mitspieler. Zu haben ist diese nette Variante unter: http://downloads.kurtmayer.com.


Zeit falsch eingeschätzt? Dann schnell weg mit dem explodierenden Koffer.

## CAPTURE THE SUITCASE

Manch einem Zeitgenossen mag Capture the flag nicht hektisch genug sein. Dann sollte er vielleicht auf »Capture the suitcase« umsteigen. Hier tickt in jedem Aktenkoffer eine Zeitbombe. Jedem Team bleibt somit nur eine Minute Zeit, um das gefährliche Paket von der feindlichen Basis in die Heimat zu transportieren.

Wer merkt, dass der Countdown zu schnell vonstatten geht, darf das explosive Bündel von sich schmeißen. Das gibt zwar keine Punkte, kann aber unter Umständen Leben retten. Was in diesem MOD ein recht wichtiger Faktor sein dürfte, denn jedem Spieler bleibt pro Runde nur ein einziges Leben.

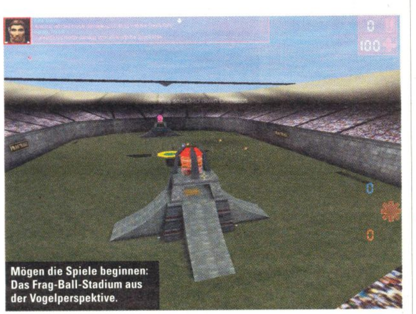
Leider lassen sich Partien nur auf den mitgelieferten Karten austragen. Von diesen existieren derzeit jedoch nur zwei - eigentlich ein bisschen wenig. Der ziemlich kurzweilige Spaß ist auf www.angelfire.com/games3/mobstersandhitmen/ zu erhalten.

# SLAVEMASTER

Es lebe die Sklaverei: »Slavemaster« verbindet die Spieler auf skurrile Weise. Wer einen Gegner vernichtet, bekommt diesen als Sklaven zugeteilt. Der kann nun nicht mehr von anderen getötet werden, aber auch selbst keine Waffen benutzen. Er führt solange ein Dasein als treuer Leibeigener, bis entweder sein Herr und Meister selbst dahinscheidet oder er diesem treu zugearbeitet und somit seine Freiheit »verdient« hat. Letzteres geschieht, indem der Diener entweder fleißig Power-ups für seinen Chef sammelt oder noch freie Spieler mit Hilfe eines »Soulflares« markiert. Je nachdem, wie gut der Sklave seinen Pflichten nachkommt, startet er bei seiner Befreiung mit besserer oder schlechterer Ausrüstung. www.planetunreal.com/slavemaster/.

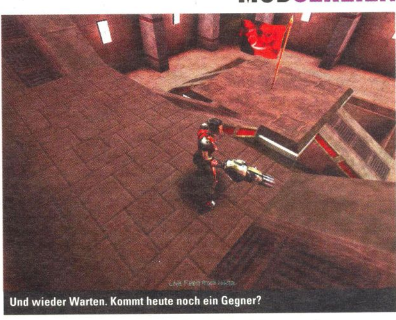


So sehen sie aus, die Sklaven des neuen Jahrtausends.


Mögen die Spiele beginnen: Das Frag-Ball-Stadium aus der Vogelperspektive.

# FRAG BALL

Zwei Teams, ein Rundleder und ein dickes Waffenarsenal. Wie die Geschichte von hieraus weitergeht, mag sich der geneigte Leser vorstellen können. Bei dieser Footballabart dreht es sich aber nicht nur darum, mit dem vorhandenen Schwebeball Punkte durch Touchdowns oder Fieldgoals zu erzielen. Auch das Vernichten von »normalen« Gegnern sowie den Ballträger erhöht das Punktekonto. Die Mannschaften können das Match durch zwei Zustände gewinnen: Entweder erreichen sie eine vorgegebene Höchstpunktzahl oder sie verfügen nach Ablauf der Spielzeit über die höheren Einzelscores. Zahlreiche Einstellungen wie Ballgewicht oder -größe lassen sich zu Spielbeginn in einem entsprechenden Menü verändern. Das Ganze bekommen Sie unter: http://www.planetunreal.com/fragball/.

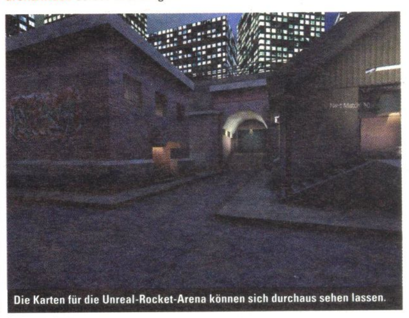

Und wieder Warten. Kommt heute noch ein Gegner?

# WEAPONS FACTORY

»Weapons Factory« ist eine weitere Team-Fortress-Version für Unreal – portiert von Quake. Es gibt insgesamt zehn Klassen, die sich in zwei Gruppen beim Capture-the-flag gegenüberstehen. Die Einteilung entspricht dem Handelsüblichen. Der Recon als flinke Aufklärungseinheit, der Demoman als Sprengstoffexperte, der Marine als Standardkämpfer, der Geschütztürme errichtende Ingenieur oder der Field Medic, welcher gefallene Kameraden heilt. Zu den drei originären Karten gesellen sich die bekannten CTF-Level. Was Weapons Factory aber aus der breiten MOD-Masse herausstechen lässt: die hervorragende Umsetzung. Sämtliche Modelle bestechen durch ein makelloses Äußeres. Wer ein Team Fortress für Unreal benötigt, sollte daher vielleicht zunächst unter www.planetunreal.com/weaponsfactory/ vorbeischauen.

# ROCKET ARENA

»Rocket Arena« ähnelt sich auf allen »Systemen«. Zu Beginn stehen auch in der Unreal-Variante den Spielern gleich alle Waffen zur Verfügung. Dafür gibt es keinerlei Möglichkeiten, Items oder Ähnliches aufzusammeln. Die Spiel-Modi zerfallen prinzipiell in Team vs. Team und One vs. One. Sie fraggen in jedem Fall, was das Zeug hält. Nach drei Runden wird ermittelt, welche Seite die meisten Punkte gesammelt hat. Danach kommen die bis dahin wartenden Teams an die Reihe. Es handelt sich insgesamt um ein Prinzip, das stark »back to the basics« führt und Können über das auswendig Lernen von Leveln ansiedelt. Zudem findet sich eine große Anzahl neuer Karten, die von hoher Qualität sind. Davon mag sich jeder unter www.planetunreal.com/arena/index selbst überzeugen.


Die Karten für die Unreal-Rocket-Arena können sich durchaus sehen lassen.

# DIE HÖHLENWELT: DER ROMAN

**Anno 1994 war es, als bei Software 2000 ein Adventure namens »Die Höhlenwelt-Saga: Der leuchtende Kristall« herauskam. Raumpilot Speedy McDoughan forschte dort seiner verschwundenen Freundin hinterher und entdeckte sie in der Höhlenwelt wieder, einem Planeten, in dessen riesigen Kavernen eine ganze Zivilisation lebte.**

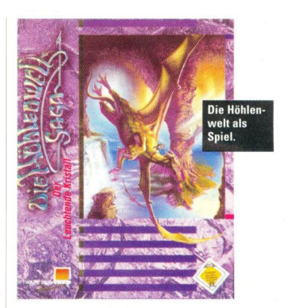
Die armen Höhlen-Menschen bestritten einen fast aussichtslosen Kampf gegen ihre mysteriösen Unterdrükker, die so genannten Drakken, und Speedy ließ sich von seiner Herzdame becircen, in den Kampf einzugreifen.

**Harald Evers, Die Bruderschaft von Yoor, Heyne Fantasy 9127, 798 Seiten, 19,90 DM**

Dieses Thema ließ Höhlenwelt-Designer Harald Evers nicht mehr los, und er begann Romane zu schreiben, die dortselbst spielen – allerdings etwa 1000 Jahre vor den Ereignissen des Adventures. Das erste Buch (»Die Bruderschaft von Yoor«) der zunächst als Trilogie angelegten Geschichte ist jüngst bei Heyne erschienen, die beiden Folgebände (»Leandras Schwur« und »Der dunkle Pakt«) sind demnächst zu erwarten.

Hauptperson der Story ist die Magie-Adeptin Leandra, welche zufällig über ein Komplott ungeheurer Tragweite stolpert; es gelingt ihr, die Vorsitzenden ihrer Gilde zu alarmieren. Hm, und diese Altherrenmannschaft, fast alles brave Rauschgold-Weihnachtsmänner fortgeschrittenen Alters, soll nun den Kampf um die Rettung der Höhlenwelt aufnehmen? Na, da wird Leandra wohl ein Wörtchen mitzureden haben, zumal mehr in ihr steckt, als es auf den ersten Blick scheint.

Über die Geschichte der Folgebände befragt, verrät Autor Evers mit Verschwörermiene, dass etliche Wendungen zu erwarten sind. So wird Leandra ihre Welt verlassen müssen, und überhaupt erfährt die zunächst



**Die Höhlenwelt als Spiel.**

eng an klassische Gut/Böse-Fantasy angelehnte Geschichte tief gehende Transformationen. Schließlich, so Evers, werde man sich vergeblich fragen, wo und wer denn nun der Oberschurke sei.

Wenn Sie auf der Suche nach weiteren Infos sind, so bietet sich die Website **www.hoehlenwelt-saga.de** an. Hier sind neben hübschen HW-Grafiken auch Vorschauen auf die kommenden Romane sowie ein gewaltiges Glossar versammelt – das allerdings mit Vorsicht genossen werden sollte, da es Spoiler enthält. Und wer, von nostalgischen Gefühlen überwältigt, mal wieder ein Textadventure probieren möchte, kann ein auf den Romanen basierendes Probespielchen kostenlos downloaden. **(jn)**

# DUNGEONS & DRAGONS: DER FILM

**Seltsamerweise gibt es nur wenige richtig gute Fantasy-Filme, und deshalb hofft der geneigte Cineast jedes Mal aufs Neue, wenn es heißt, dass ein weiterer Genrebeitrag auf dem Weg in die Kinos ist. Im Falle der bestens bekannten Dungeons&Dragons-Lizenz ist der 12. April der Tag der Wahrheit, zumindest hier zu Lande. Denn in Übersee läuft der Streifen schon eine ganze Weile.**

Inhaltlich geht es im Wesentlichen um eine politisch korrekte Kaiserin, deren Thron in Gefahr ist, weil ein böser Magier die Dame stürzen möchte. Dazu braucht er einen speziellen Knüppel, mit dem sich die Drachen dirigieren lassen - einmal in dessen Besitz will er rundum die Welt zerschmettern. Die Helden des Films – eine Party ganz wie aus dem Fantasy-Bilderbuch – tun sich zusammen, um diesen Stab statt dessen in Sicherheit zu bringen. Was nun die Qualität angeht, so liegt der Gedanke nahe, mal einen Blick in die amerikanischen Medien zu werfen, denn immerhin wären ja durchaus bekannte Namen zu nennen. Jeremy Irons zum Beispiel, der hier den Oberbösewicht mimt.

Nichtsdestotrotz ist sich die offizielle Filmkritik drüben weitgehend einig: »Schlechtes Drehbuch, schwache Handlung, lausige Action«, fasst etwa CNN.com den Film zusammen und stellt gar die Frage nach dem schlechtesten Movie des Jahres. Die »Los Angeles Weekly« bezeichnet den Streifen als »billigen Star-Wars-Verschnitt«, die »New York Times« befindet gar, Dungeons&Dragons sei so ähnlich wie ein Pokemon-Streifen, nur eben mit lebendigen Schauspielern, und das Zuschauer-Rating auf »Yahoo!


**Hübsches Haustier, so ein Drachen ...**


**Hoppla, hoffentlich gibt es hier niemals ein Erdbeben!**

Movies« gibt nicht mehr als 2,8 von 5 Punkten her (selbst ein schnarchöder Langweiler wie »Alien Resurrection« bringt es da noch auf satte 3,7 Pünktchen).

Andererseits erheben sich gerade aus dem Kreis des D&D-Fandoms etliche Stimmen, die den Film in den Himmel loben. »Der beste Streifen, den ich je gesehen habe«, »äußerst eindrucksvoll« und ähnlich lauten viele Statements in den einschlägigen Foren. Dabei führen die Enthusiasten vor allem die Trickeffekte ins Feld, wie zum Beispiel eine längere Luftschlacht mit ganzen Horden von Drachen, die wie eine Szene aus 'nem Film über den Ersten Weltkrieg aussehe. Tja, sieht ganz so aus, als ob wir Dungeons&Dragons auf jeden Fall anschauen müssen – und sei es nur, um uns köstlich zu amüsieren. Denn »Plan 9 from Outer Space« war doch schließlich auch ein großartiger Spaß, oder etwa nicht? **(jn)**

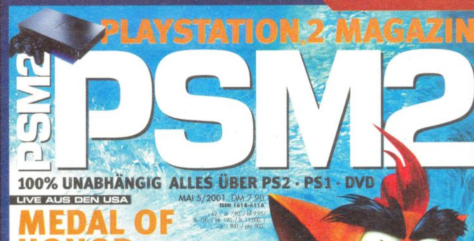
MINI-ABO

# TESTET PSM2 IM MINI-ABONNEMENT!

**3 Ausgaben für nur 12 Mark.**

**PSM2 – Alles über PS2 • PS1 • DVD**
**Das 100% unabhängige Magazin**

Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an:
Abo-Service CSJ
Postfach 140220
80452 München
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138




100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 • PS1 • DVD
MAI 5/2001 DM 7,90
ISSN 1616-6116

LIVE AUS DEN USA
MEDAL OF HONOR:
FRONTLINE & FIGHTER COMMAND
NEUES KANONENFUTTER VON DREAMWORKS

ANGESPIELT
CRAZY TAXI
SEGAS ERSTES PS2-SPIEL

GRUSELFEST
DEVIL MAY CRY
CAPCOMS RESIDENT EVIL-NACHFOLGER

IMPORT-TEST
BLOODY ROAR 3
GRANDIOSES MONSTER BEAT'EM UP

PS ONE
YOU DON'T KNOW JACK
DAS WAHNSINNS-QUIZ

DVD TOTAL!
HOLLOW MAN
SPECIAL-EFFECTS DER SUPERLATIVE

TOP AKTUELL
TOMB RAIDER THE MOVIE
WIR WAREN FÜR EUCH AM SET

JUMP'N'RUN-OFFENSIVE
CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX
ERSTE BILDER UND INFOS ZU DEM BRANDHEISSEN PLAYSTATION 2-COMEBACK DES JAHRES
www.psm2.de



## PSM2 DEINE ABO-VORTEILE

- **PSM2** informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2** kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten zu Dir nach Hause
- **PSM2** und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis




## BESTELL-COUPON

**JA,** ich möchte PSM2 kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPP15

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

**Widerrufsgarantie:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

future verlag
Media with passion

# STEFFIS MAILBOX



**Warum fehlte auf der letzten Mitmachkarte ein Kästchen für das Lösungswort? Sind wir wirklich schwulenfeindlich? Was waren unsere Aprilscherze? Fragen über Fragen, die Antworten gibt es selbstverständlich hier!**

**Unsere Mail-Adresse:**
**mailbox@pcplayer.de**

**per Post:**
**Future Verlag GmbH,**
**PC Player, Steffis Mailbox,**
**Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.**

## AMIGA-KLASSIKER 1

Ich muss einfach einmal etwas loswerden: Ein Beitrag auf Eurer letzten Heft-CD hat mich fast umgehauen. Da tummelte sich doch tatsächlich ein Amiga-Emulator mitsamt Kick-ROM und absoluter Legalität zwischen den tollen Videos. Klasse!

Auch die Anleitung war wunderbar verständlich geschrieben – da ich früher rechte Probleme mit diesem Programm hatte, fand ich das echt wunderbar. Die gute alte Zeit war schlagartig wieder da. Vielen herzlichen Dank! **(Mario Kühnel)**

**Hallo Mario, gern geschehen! Auch bei mir wurden da wieder Erinnerungen wach, an die Tage, als mein Kuschelbärchen … mit dem Amiga gespielt hat!**



Na, macht doch Spaß, so ein paar alte Amiga-Klassiker wieder hervorzukramen – wir machen's möglich!

## AMIGA-KLASSIKER 2

Mal ganz ehrlich: Von mir aus könntet Ihr in Zukunft nur noch Amigaspiele als Vollversionen auf die CDs packen. Die sind nicht nur billig in der Lizenz, sie sind auch nicht so unglaubwürdig wie die Vollversionen von schlechten Spielen.

Ich hätte noch einige Amiga-Spiele, an die ich mich gerne erinnere: »FirePower«, »Thrust«, »Steel Empire« oder »Hybris«. Wäre klasse, wenn Ihr die auch mal neu veröffentlichen könntet. **(Hanno Weber)**

**Anregung aufgenommen. Schauen wir doch mal, was wir in der Zukunft noch machen können. Aber: Ein paar schöne, aktuelle Vollversionen sind doch auch nicht schlecht – nicht jeder möchte in zehn Jahre alten Spielen schwelgen (auch wenn das sehr viel Spaß macht), sondern auch mal ein paar neuere Titel zocken. Wie zum Beispiel »Rally Masters«, das es zwar in diese Ausgabe nicht mehr geschafft hat, wir aber der nächsten PC Player beilegen werden.**

## KEIN SECHSTER WING-COMMANDER-TEIL?

Was ist eigentlich mit »Wing Commander« passiert, wurde der sechste Teil etwa einfach gestrichen? Was ist mit den Schauspielern und vor allem der unvollständigen Story? Wer ist denn nun der große, unbekannte Feind, gegen den man in Teil 5 kämpft – will Origin seine Fans einfach im Stich lassen? **(Herbert Kain)**

**Tja, wie das Leben nun mal spielt – Origin hat die Arbeit an »Privateer 3«, »Ultima X« und »Wing Commander 6« eingestellt. WC 6 sollte von Andy Hollis gemacht werden, nachdem Chris Roberts und auch Rob Nakamoto Origin verlassen hatten. Leider standen die Verkaufszahlen von »Prophecy« und die Downloads der »Secret Ops« nicht im richtigen Verhältnis zum Produktionsaufwand.**

## PC PLAYER IN DER ZUKUNFT ZU TEUER?

Hallo Internetmail-Großtante Steffi!
Ich lese die PC Player jetzt seit zwölf Jahren, und es ist an der Zeit, einige Beschwerden loszuwerden. Für €19,90 verlange ich mehr als läppische 4 EDs mit gerade mal 400 Demos! Warum legt Ihr Eurem Heft nicht endlich eine EVD bei, auf die locker das Zehnfache passt?

Außerdem finde ich es blöd, dass die Ausgabe vom Juli 2009 schon ein Jahr früher in den Regalen liegt. Und sagt jetzt nicht wieder, dass dies aus Aktualitätsgründen so sein müsste …

PS: Herzlichen Glückwunsch, zur tausendsten, äh, hundertsten Ausgabe!
**(Markus Merz)**




So sehen wir in acht Jahren aus! Oder vielleicht doch?

**Keine Angst, wir legen in der August-Ausgabe dann noch ein paar aktuelle Kinofilme bei! Und wegen des Datums: Da hast Du Deine Zeitmaschine falsch eingestellt, oder? Die Ausgabe Juli 2008 hatte mit der Zusatz-CD zu »Age of Empires 4« ein ganz anderes Cover!**

**PS: Vielen Dank!**

## GIBT'S WAS ZU MODSEN?

Vielen Dank für das MOD-Pack. Ich hätte nicht erwartet, dass diese Sache so schnell verwirklicht würde. Zudem sind die Maps auch sehr gut ausgewählt. **(Veit Lenz)**

**Na, soo langsam sind wir ja nun auch nicht. Und bei der Auswahl der Karten: Bist Du von uns etwas anderes gewohnt? :)**

## SCHERZARTIKEL

Ich denke, dass ich Eure drei April-Scherz-Artikel gefunden habe. Auf Seite 31 den Bug-Programmierer »Donkey Kong« – ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass Spieleentwickler Leute anheuern, die ihre guten Spiele durch Bugs schlechter machen. Das würde nur zu höheren Ausgaben führen, und das Spiel würde sich dann sicher nicht so gut verkaufen.

Auf Seite 126 den Wetter-Simulator »Stormfront«. Allein die Bandbreite der Hardware-Anforderung ist schon verwunderlich: von 6 bis 600MHz. Wie wär's mit dem Fazit zu diesem Spiel: meteorlogisch!

Auf Seite 197 den Brenner (oder besser Brater) »Matschduschita BSE Burn 8000«: Wäre eine interessante Idee! Gibt's den auch für Vegetarier?
**(Etienne Pudell)**

**Glückwunsch, Etienne, alle drei Aprilscherze gefunden! Absichtlich baut wohl kein Ent-** →

# IHR WEGWEISER DURCH DEN SPIELE-DSCHUNGEL

**PC PLAYER**

- Knallharte Tests
- Brandheisse Exklusiv-Berichte
- Zwei fetzige CDs




## HOLEN SIE SICH 3 AUSGABEN FÜR NUR 15 MARK

**Schluss mit den Tagträumereien! Wir sagen Ihnen, welche Spiele Ihr hart verdientes Geld wert sind und welche besser im Sondermüll enden sollten. Testen Sie uns! Einfach den Coupon ausfüllen und der Briefträger bringt Ihnen die nächsten drei PC-Player-Ausgaben an die Tür. Also, worauf warten Sie noch?**




**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

- *Sie erhalten die neue PC Player als einer der Ersten*
- *Jede Ausgabe kommt frei Haus*
- *15% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis*

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

**PC PLAYER**
**Aboservice CSJ**
**Postfach 14 02 20**
**80452 München**

oder per **Telefon 089-209 591 38**, **Fax 089-200 281 22** oder **E-Mail future@csj.de** bestellen.

**Ja,** ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von nur 15 Mark. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für 100,80 Mark (pro Heft nur 8,40 Mark anstatt 9,90 Mark, 12 Ausgaben pro Jahr). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

**Name, Vorname** ______________________

**Straße, Nr.** ______________________

**PLZ, Ort** ______________________

**Datum, 1.Unterschrift** ______________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

**Widerrufsgarantie:** Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

**Datum, 2. Unterschrift:** ______________________

CPP15

**PC PLAYER** *Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent*

*www.pcplayer.de*

**→wickler Bugs in seine Spiele ein – oder ... ? CD-Rohlinge in verschiedenen Geschmacksrichtungen werden wohl auch in Zukunft nicht erhältlich sein, ebenso wie Hightech-Wettersimulatoren.**

## PC PLAYER SCHWULENFEINDLICH?

Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass ich Ihre Zeitschrift nicht mehr erwerben werde. Der Grund ist die erneute Darstellung der Figur »Lars Croft«. Ich habe bis heute nicht verstanden, wieso Heteros diese immer gleichen, stereotypen Darstellungen Schwuler solch ein Vergnügen bereitet. Ich bin wahrlich kein Freund der political correctness, aber solch eine beleidigende Darstellung von Schwulen kann und werde ich nicht länger hinnehmen. Ich weiß nicht, ob Sie – insbesondere Herr Nettelbeck als Darsteller – eine Vorstellung davon haben, dass dadurch Menschen in gemeinster Weise persönlich verletzt werden? Ganz zu schweigen davon, dass hier auch noch billige Klischees bedient und Vorurteile bestätigt werden.

Wenn Sie einen Rat annehmen würden: Lassen Sie die Tradition der Multimedia Leserbriefe sein und geben lieber mehr Patches, Cheats oder Demos mit.

Und noch ein Wort zum Bewusstsein. Ich weiß, dass viele Heteros sich der Lebenserfahrung von Minderheiten wenig bewusst sind. Stellen Sie sich mal vor, man pöbelt Sie an oder schlägt Sie zusammen, weil Sie ihre Freundin lieben. Wenn ich das mal wieder in meinem Freundeskreis höre oder gar selbst erlebe und dazu Ihre Elaborate betrachte, weiß ich, wie weit wir von Zivilisation und Achtung entfernt sind. Ich spiele seit langem leidenschaftlich PC-Spiele aller Art, bewerfe meine Gegner durchaus nicht mit Wattebäuschen, und habe Spaß an aller Art von Splatter (Fallout insbesondere, wenn unzensiert). Bereits für Frauen gibt es wenige Identifikationsfiguren. Fast alle Spielehelden sind (in der Regel ziemlich uninteressant aussehende) Männer. Schwule und Lesben sind in der Spielewelt gänzlich inexistent. Es gibt uns weder als Charakteigenschaft im RPG, noch als Person in Faerhun (AD&D), Aventurien (DSA) oder anderswo. **(Holger Schnepf)**

Unser Joe und schwulenfeindlich? Also, wirklich ...

**Das letzte gleich zuerst: Eigenschaften in Rollenspielen haben immer irgendwelche Auswirkungen im Spiel. Welche Konsequenzen sollte denn ein schwuler Charakter tragen müssen, dafür, dass er schwul ist? Und einige unserer beliebtesten Spieleheldinnen sind weiblich, wie Fräulein Croft, Julie aus »Heavy Metal F.A.K.K. 2« oder April aus »The Longest Journey«. Darüber hinaus geht es uns in unseren Sketchen nicht darum, Randgruppen zu diffamieren, wenn Sie es so verstehen sollten, dann tut uns das leid. Denn vielmehr wollen wir mit Figuren wie etwa »Lars Croft« auf die immer penetrantere und absurdere Total-Vermarktung von Computerspiel-Helden hinweisen. Außerdem nehmen wir uns selbst in den satirischen (!) Videos ja auch nicht so ernst. Unser Martin zum Beispiel nimmt es sehr gelassen hin, dass er immer den Dicken spielen muss – er passt nun mal in diese Rolle (kleiner Scherz, sorry, Martin!). Es ist ja weder böse gemeint noch sind unsere Multimedia Leserbriefe (die übrigens immer auf dem ersten Platz der Leser-Beliebtheitsskala stehen) hämisch oder verletzend.**

## LINUX-SPIELE

Ich lese die PC Player seit langer Zeit, und habe hier zum Beispiel gerade das Heft 8/97 in Händen. Mir gefällt Euer Magazin sehr gut, und ich habe eigentlich nur einen Kritikpunkt. Bitte testet Linux-Spiele. Aber nicht diejenigen, die man auf diversen Webseiten findet, sondern solche, die man auch kaufen kann. Es würde schon eine Seite im Heft reichen; je mehr Spiele-Zeitschriften das machen, desto mehr Leute werden es kaufen und umso mehr werden sich Hersteller dazu entschließen, Spiele für Linux zu produzieren. Die meisten Leute wissen sicher nur nicht, ob und welche Spiele es für Linux gibt. **(Hans-Peter Schadler)**

**Wir schreiben normalerweise in die News, wenn Spiele für Linux herauskommen. Leider nimmt diese Zahl auch schon wieder ab, so dass wir keinen Redaktionsrechner nur dafür abstellen können. Daher werden wir wohl auch in Zukunft keine eigene Test-Rubrik einrichten können – sorry!**



Virtuelle Eisenbahn am PC mit dem Microsoft Train Simulator.

## STAHLRÖSSER AM PC

Es sollte im ersten Quartal eine Eisenbahn-Simulation für den PC herauskommen. Wie soll die Simulation heißen und wann soll sie erscheinen? **(Sascha Trost)**

**Du meinst bestimmt den »Microsoft Train Simulator« (siehe auch Gamestock-Bericht auf Seite 48). Der wird voraussichtlich im Sommer in die Geschäfte kommen. Die Firma Auran arbeitet allerdings ebenfalls an einer Zug-Simulation unter dem Namen »Trainz«, die bald fertig sein dürfte.**

## ELFEN? ZWÖLFEN?

Kann es sein, das Euch beim Kreuzworträtsel in der Ausgabe 4/2001 ein kleiner Fehler unterlaufen ist? Ich weiß nicht, ob das bei allen Heften so ist, aber bei mir fehlt unten im Lösungswort das zwölfte Kästchen, das im Rätsel vorkommt! **(Sebastian Wenzel)**

**Hehe, uups, äh, sorry. Ja, das hätten zwölf Kästchen sein sollen, das Lösungswort hieß »Magisches Erz«.**

## PC PLAYER GOES TO HOLLYWOOD?

Hallo Player-Team!
Ich lese schon seit anno dazumal die PC Player, aber seit den guten alten Tagen mit Schneider und Lenhardt habe ich mich nicht mehr so plattgelacht: Die Multimedia-Leserbriefe dieser Ausgabe waren zum Brüllen, jedes Mal wenn Atze Schladowski dem armen Professor körperliche Gewalt androhte, lag ich auf dem Boden. Meiner Meinung nach, Ihr solltet nun endlich Euren eigenen Kinofilm herausbringen, findet Ihr nicht?
**(P. Crisan)**

**Na, na, nicht übermütig werden, sonst platzen meine Jungs hier noch vor Selbstvertrauen! Wir warten natürlich immer auf gute Angebote – wenn Roland Jämmerlich mal einen neuen Film macht, sind wir gern dabei. Wir haben auch schon tolle Drehbücher zu »Titanic 2« ...**

## Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

**mailbox@pcplayer.de**

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

**Future Verlag GmbH**
**Redaktion PC Player**
**Steffis Mailbox**
**Rosenheimer Str. 145h**
**81671 München**

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

# VORSCHAU

**PC PLAYER 6/2001 ERSCHEINT AM 2. MAI***

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

## AUCH IM MAI...

## MEHR TESTS ALS ZWEI!

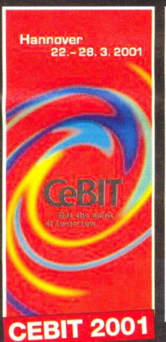
Sie haben tatsächlich richtig gelesen: Im Wonnemonat des Lächelns und der ausschlagenden Bäume werden wir uns wieder mit allen Zähnen und Klauen auf vorbeifliegende Software stürzen, die daraus resultierenden Löcher und Kratzer mit Uhu flicken und Ihnen postwendend verraten, was die Kandidaten denn wohl so taugen. Apropos Kandidaten: Ein ganzer heißer Tipp ist da das bereits in der Previewfassung hervorragend spielbare **Der Clou 2**, aber auch **I-War 2**, **Die Völker 2**, das **Star Trek: Voyager Add-on**, **Fly! 2**, **Summoner**, **Kohan** oder **Need for Speed: Motor City Online** sollten mit etwas Glück auf unsere Schreibtische purzeln.

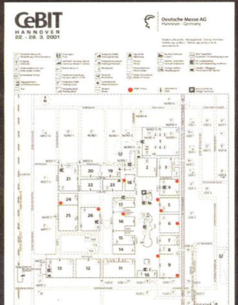
Wo wir gerade beim Thema Online sind: Als besonderen Leckerbissen erwarten wir die Testversion von **Anarchy Online**. Es sei denn, bei Funcom bricht kurz vor Schluss doch noch die Anarchie aus. Außerdem besuchen wir die Larian-Studios in Belgien und lassen uns dort den neuesten Stand ihres jetzt mit **Divine Divinity** etwas seltsam betitelten Rollenspiels erläutern. Beim Jupiter!










## CEBIT 2001

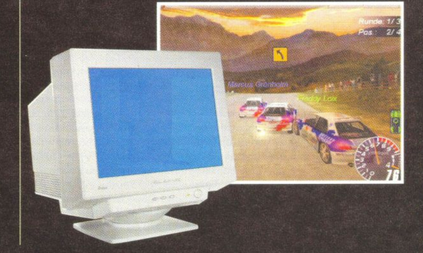
## ODYSSEE IN HANNOVER

Ob nun lebendig oder doch als Zombie, unser Jochen hat keine andere Wahl, als die diesjährige CeBIT mit seiner Anwesenheit zu beehren. Schon deshalb nicht, weil er als Leichtgewicht klarerweise die geringsten Übernachtungskosten verursacht. Also: Sämtliche neuen Festplattenspoiler, CD-Afterburner und Prozessorkühlschränke der Saison, frisch präsentiert und appetitlich zubereitet! Mampf!

## WENN SIE WIEDERKOMMEN...

## MONITORE UND RALLY MASTERS

Diesen Monat wurden wir wirklich massenhaft von unverhofften Krankheitsfällen und anderen Zauberflüchen gebeutelt - was leider dazu führte, dass zwei unserer Ankündigungen (nämlich die Vollversion »Rally Masters« und der Test der 19-Zoll-Monitore) unter den Tisch fallen mussten. Aber versprochen ist versprochen, deshalb wird beides umgehend in der nächsten Ausgabe nachgeholt, sobald wir die Folgen von Quarantäne und Notschlachtungen überwunden haben. Muuuuuuuh!

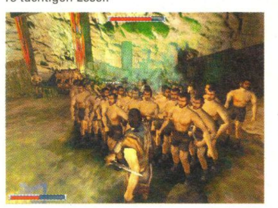


Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

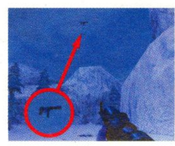
# FINALE

## SCREENSHOT-HITPARADE

Sind es kleine Fehler im Programm oder versteckte Features? Aus drei besonders merkwürdigen Merkwürdigkeiten haben wir diese Mini-Hitparade gestrickt. Dank an unsere tüchtigen Leser.



**Platz 1:** Leser David, sein Nachname wird auf ewig ein Geheimnis bleiben, attackierte in »Gothic« den Templer zu Beginn des Spiels, was ihm nicht gut bekam. Nach seinem Ableben und erfolgreichem Neustart waren es schon drei Templer, dann sechs, dann viele. Exponentiale Vermehrung dank eines gespeicherten Spielstands bringt den ersten Platz und die Erkenntnis, dass das Bevölkerungsproblem auch am PC noch nicht gelöst ist.



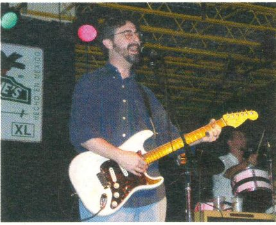
**Platz 2:** Axel Schäfer aus Konstanz sah in »No one lives forever« nicht nur Kugeln, sondern gleich ganze Gewehre fliegen. Dabei hatte er vorher nur zwei Flaschen Wodka getrunken, eine optische Täuschung war von daher nicht möglich. Platz 2 an Axel, seine fliegende Kalaschnikow und sein ungetrübtes Reaktionsvermögen.

**Platz 3:** Stefan, noch so ein nachnamensloses Individuum, wunderte sich auf diesem Bild nicht über die zwei Stöcke, die dieser Herr in »World Championship Snooker« schwingt, sondern über die Durchlässigkeit der roten Kugel am Ende der Stöcke. Der Stoß soll dennoch sehr gut geworden sein.



## PROMINENTEN-QUIZ

### ACHTUNG, LIEBE LESER, DIE RATESTUNDE NAHT! WER IST DIESER HERR?



**a)** Rudolf Scharping nach seinem Sturz vom Fahrrad kurz vor der Tour de France 1999. Scharping hielt sich daraufhin für Eric Clapton, stürmte die Bühne des Volksparkstadions, sprengte dort das Konzert der gerade anwesenden Rolling Stones und legte eine heiße Nummer aufs Parkett. 80 000 Zuschauer feierten ihn orgiastisch.
**b)** Eric Clapton bei seinem »XL ist schick«-Konzert 1996. Von den wohlmeinenden Zuschauerinnen, die am Tag noch an einer Dessous-Show für Übergewichtige teilgenommen hatten, wurde Clapton im Konzertverlauf mit reizvollen Stoffen beworfen. Doch wehe: Das Konzert musste nach einer halben Stunde abgebrochen werden, da Old Slowhand nicht mehr zu sehen war.
**c)** Warren Spector mit seiner Band »Wasted Youth« letzte Woche im Madison Square Garden. Von einem Talentsucher wurde Spector unmittelbar danach exklusiv unter Vertrag genommen und soll in den nächsten vier Jahren ebenso viele Alben herausbringen. Seine aktuellen Spiel-Projekte »Deus Ex 2« und »Dark Project 3« müssen leider eingestellt werden. **(uh)**

## FINALE-QUIZ

**Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen: Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?**

**Online-Spiele – an ihnen kommt man, sofern man den Entwicklern glauben schenken mag, nicht mehr vorbei. Welche große deutsche Institution hat die Zeichen der Zeit erkannt und wird in Kürze, obwohl branchenfremd, ebenfalls ein Online-Spiel veröffentlichen?**

a) Die Deutsche Telekom. Mit dem lustigen Börsenspiel: »Wie werd ich Millionär? Ron Sommer hilft!«, selbstverständlich in Echtgeld, erleben Sie Dramatik und Lebensnähe, die ihresgleichen sucht. Bei Problemen für Sie an der Hotline: Manfred Krug.
b) Der Deutsche Bundestag. Der Spieler erhält hier die Möglichkeit, live in Bundestagsdebatten einzugreifen. Obszöne Pfiffe oder Störrufe bei Reden des politischen Gegners sind noch das geringste Mittel. Für die Charakterentwicklung ungemein förderlich.
c) Die Deutsche Bank. Sie verwalten den Zweigstellen-Streichungsplan des Konzerns und erhalten Einblick in das geheime Papier: »So vergraule ich Kleinkunden schnell und effektiv.« Für jeweils 1000 Kündigungen verärgerter Anleger erhalten Sie ein Extralob des Vorstands.

## IM TESTLABOR

Peter Schoepe arbeitet intensiv in unserem Forschungslabor für baby-kompatible PC-Player-Hefte. Sein Auftrag: Unsere Zeitschrift soll nicht nur Lesegenuss vermitteln, sondern anschließend auch als Baby-Decke genutzt werden können. Peters Testobjekt, »Kind Nummer 3«, fühlte sich unter der wärmenden PC Player pudelwohl. Wir überlegen nun noch, eine einschläfernde Lösung namens »Elterntrost« auf die Seiten zu träufeln, die ruhige Nächte garantieren soll. Cheftester Schoepe sieht allerdings Probleme bei der Vereinbarung der Ziele Elterntrost und Lesevergnügen.



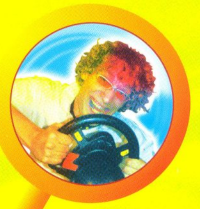
Auch ohne die Elterntrost-Lösung war Testkind Nummer 3 vom PC-Player-Heft als Decke schier begeistert.

## tikis MS-SpielDOSe



» Und gegen Ihre spielbedingten Störungen verschreibe ich Ihnen eine neue Grafikkarte. «

# ELSA ISDN – Alles, was du willst!




**MicroLink™ ISDN 4U**

**Für nur 499,– DM***

Plug & Play & Fun

***ELSA MicroLink ISDN 4U***
**Das macht einfach Spaß. Jeder mit jedem.**
Mit dem ISDN-Adapter *MicroLink ISDN 4U* können alle dank integriertem Netzwerk-Hub miteinander Multiplayer-Games spielen, Spaß haben und gemeinsam auf Drucker, Scanner, CD-Brenner und Festplatten zugreifen. Über einen einzigen Anschluss können bis zu vier User gleichzeitig mit ISDN-Highspeed ins Internet.
***ELSA MicroLink ISDN 4U*. Einfach Plug & Play & Fun.**



connect Produkt des Jahres 2000 1.Platz

**ELSA-ISDN-Produkte sind ausgezeichnet!**
Das *ELSA MicroLink ISDN USB* wurde Produkt des Jahres bei der Leserwahl der Zeitschrift connect.




**www.elsa.de**

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

**ELSA AG** · **Sonnenweg 11** · **52070 Aachen** · **Deutschland** · **Infoline** +49-(0)241-606-5112 · **Faxline** +49-(0)241-606-5199


TROPICO
Der Diktator-Simulator
POP TOP
PopTop Software
GODGAMES
Gathering of Developers
Jetzt überall im Handel
PC CD ROM
www.take2.de